

100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO III ● Nº 26
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas.
IVA INC.
TOWER COMMUNICATIONS
ESTE MES:
Q.A.D.
LOMAX
UEFA 96-97
FORMULA 1
SPEEDSTER
BANZAI BUG
NO RESPECT
TEN PIN ALLEY
TIME WARRIORS
PP: TIMESHOCK!
JACK NICKLAUS 4
RALLY CHALLENGE
JUNGLA DE CRISTAL
R. OF THE HAUNTING
IMPERIUM GALACTICA
ELECTRONIC ENTERTAINMENT
EXPO
E3
COMANCHE 3
PUZZLE COLLECTION
MAGIC THE GATHERING
ATLANTA `97
TODAS LAS NOVEDADES DE LA PRÓXIMA TEMPORADA
8 413042 303039 00026
MEGAGAME: MONOPOLY, UN NEGOCIO DE ALTURA

Diviértete volando con Flight Simulator



INCLUYE GRATIS:

Creador de aviones y aeropuertos

Microsoft

ABETO EDITORIAL

De venta en quioscos y librerías o llamando al Tel.: (91) 661 42 11



AÑO III - NÚMERO 26

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Daniel Melguizo, Ángel L. Mozún

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado

Suscripciones
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



LA FERIA DE LAS VANIDADES

La ciudad que acogió en su seno a los atletas de los últimos Juegos Olímpicos hace lo propio ahora con los gimnastas lúdicos que conforman la cruzada anual de mayor relevancia del sector. La llamada feria E3 (*Electronic Entertainment Expo*) es el escaparate del software de entretenimiento en el que se muestran los aportes y las carencias de la temporada que comenzará en breve. Atlanta ha sido, pues, una cita obligada para los profesionales del medio. Y allí, armados tan sólo con nuestra afilada pluma, estuvimos nosotros, valorando las novedades de las compañías, en algunos casos reflejo de buena voluntad y mejor hacer, en otros sólo de buena voluntad, en los peores veleidosos conatos de éxito a costa, por supuesto, del personal. También teníamos a nuestra disposición una discreta brújula, imprescindible para poder moverse en una feria en la que, muy al estilo del característico paisaje americano, los *stands* se perdían en una interminable lejanía.

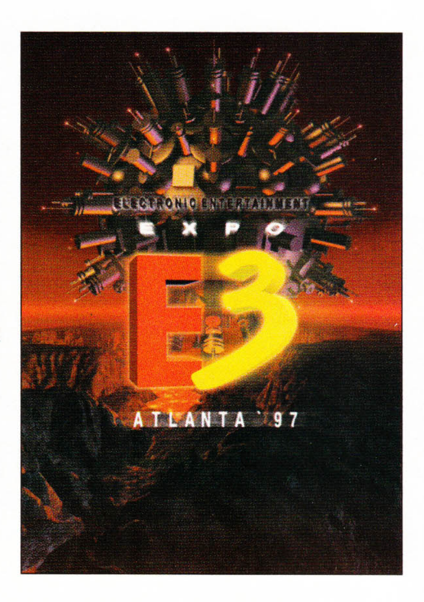
Fruto de nuestras largas horas en ese paraíso lúdico es el extenso reportaje que te ofrecemos. Las grandes compañías han estado presentes, así como muchas otras, por el momento poco conocidas en nuestro país, que pronto harán una fulgurante aparición. La abundancia y la generosidad de los *stands* que formaban la feria desmienten los rumores que suponían un sector bajo de forma, falto de ideas y carente de "peso específico".

Para celebrar la definitiva aparición de este tímido verano, realizamos un sorteo entre todos nuestros lectores. Los premios estrella son dos tarjetas aceleradoras 3D Maxi Gamer 3Dfx, pero habrá muchos otros, hasta un total de cien.

Por otra parte, el mundo de las finanzas domésticas ha llegado hasta la plataforma PC. En efecto, el juego de mesa por excelencia, Monopoly, que ha servido para dirimir las disputas familiares de las últimas décadas, vive su primera versión informática (oficial) con una calidad que le ha otorgado nuestro difícil puesto de Megagame.

Allí donde estés, disfruta al máximo de tus vacaciones. El mes que viene contamos contigo, en una revista donde cambiaremos algunas cosas para que te resulte aún más interesante. ¡Hasta entonces!

ÍNDICE



Feria entre las ferias, la Electronic Entertainment Expo que ha tenido lugar en Atlanta se merece nuestra portada y mucho más... En efecto, 17 páginas hemos dedicado a un evento en el que se refleja perfectamente el estado del mercado de software de entretenimiento más inmediato.



Estrategia, arcades, juegos de carreras... todo tiene su lugar en el interior de nuestro CD-ROM. Este mes, PC Player te ofrece las demos más calentitas de un verano incierto, como ocurre con la del estupendo Fallen Haven.



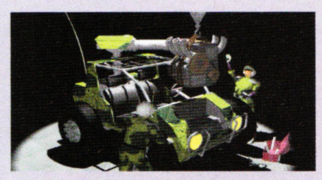
Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



FALLEN HAVEN

RUN: FHAVEN.BAT

Con instalador propio, esta demo requiere el entorno operativo Windows 95 para poder funcionar. Una vez esté instalado, no tienes más que seguir sus instrucciones de uso para jugar con esta estupenda demo, que te permite ver cómo funcionan las diferentes opciones del programa. Necesitas tener las librerías dinámicas DirectX para que la demo funcione correctamente (si no las tienes, las encontrarás dentro del directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo SETUP.EXE que aparece en el directorio FHAVEN del CD. Para que la demo funcione correctamente, deberás poner la resolución de tu Windows a 256 colores.









MOTO RACER

RUN: MOTORACE.BAT

La demo jugable (la del mes pasado era solo visual) del divertidísimo Moto Racer, que fuera nuestro juego del mes, requiere el entorno operativo Windows 95 para funcionar. Una vez instalado, sigue las instrucciones del instalador. Podrás disfrutar de dos nuevos circuitos de este título de "hierros". Necesitas tener las librerías dinámicas DirectX para que la demo funcione correctamente (las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, entonces ejecuta el archivo SETUP.EXE que aparece en el directorio MOTORACE\DISKD del CD.







L E Y E N D A



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.

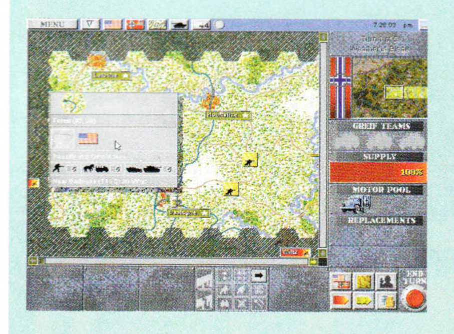


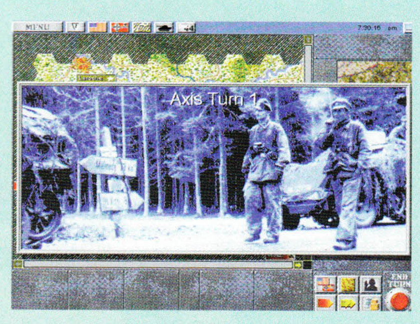
Demo no jugable, visible desde el disco duro

ARDENNES OFFENSIVE

RUN: TAODEMO.BAT

La demo de **Ardennes Offensive** requiere el entorno operativo Windows 95 para funcionar. Necesitas tener las librerías dinámicas DirectX para que la demo funcione correctamente (las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo TAODEMO.EXE que aparece en el directorio TAODEMO del CD. Una vez instalada en el directorio de tu elección, ejecuta el fichero BULGE.EXE.







THIRD MILLENIUM

RUN: 3MDEMO.BAT

La demo del programa de estrategia **Third Millenium** consiste en un vídeo de presentación de este juego de gran calidad. Por lo tanto, no es jugable. Se ejecuta desde el interior del CD-ROM con el fichero 3MDEMO.BAT del directorio raíz, y requiere Windows 95 para poder funcionar. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo 3MDEMO.EXE del directorio 3MDEMO de nuestro CD-ROM. La demo requiere equipos bastante potentes para que la secuencia no vaya a saltos.

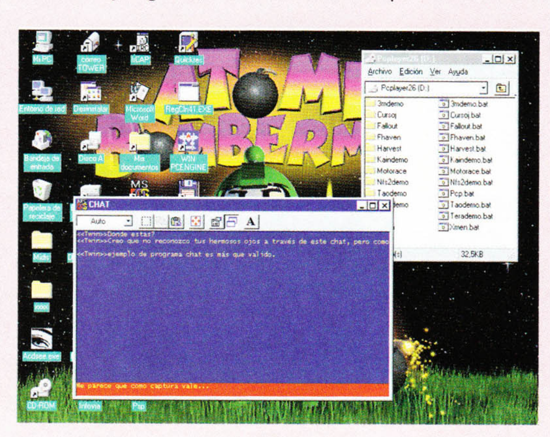




CURSO JUEGOS

RUN: CURSOJ.BAT

En relación con el artículo de este mes de la sección "Cómo crear tus juegos", te ofrecemos aquí un sencillo programa de *chat* por IPX. Sólo podrá funcionarte si dispones de una red IPX instalada (por ejemplo, la de Windows 95), y te servirá para que puedas conectar unos equipos entre otros. Podrás ver el listado de esta utilidad en las correspondientes páginas del curso de juegos.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
lunes a viernes de 13:30 a 15:30h
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Oscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

CONTENIDO CD-ROM



NEED FOR SPEED II

RUN: NFS2DEMO.BAT

La demo de **Need for Speed II** es jugable desde el CD-ROM y necesita el entorno operativo Windows 95 para funcionar, así como las librerías dinámicas DirectX instaladas (las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, entonces ejecuta el fichero NFSW.EXE del directorio NFS2DEMO de nuestro CD-ROM. La demo te permite jugar en uno de los circuitos y con uno de los vehículos de la versión final.







X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

RUN: XMEN.BAT

Con instalador propio, esta demo del juego de Acclaim te permite jugar con dos de los luchadores en uno de los escenarios. En la instalación indica que quieres instalar Univbe, o la demo se colgará. Una vez configurado el sonido, podrás ejecutar la demo desde el directorio que hayas indicado al comienzo (ACCLAIM/XMEN por defecto). La primera vez intentará instalar la versión shareware de Univbe. Si la demo te da problemas, indica que no quieres instalar Univbe, pulsando ESCAPE. Aún así, algunas tarjetas gráficas, no son compatibles con esta demo.

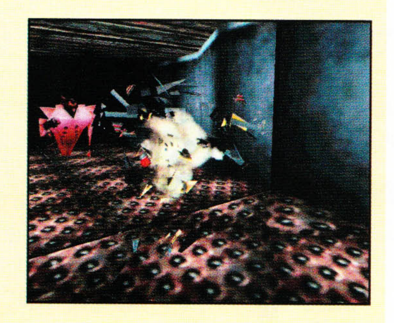


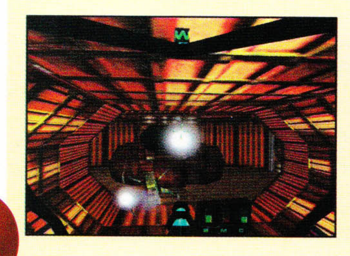


TERRACIDE

RUN: TERADEMO.BAT

Con instalador propio, esta demo requiere el entorno operativo Windows 95 para funcionar. Una vez instalada, sigue sus instrucciones de uso para jugar con la demo, que te permite verla con diferentes tarjetas aceleradoras 3D. Necesitas tener las librerías dinámicas DirectX para que la demo funcione correctamente (las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo SETUP.EXE que aparece en el directorio TERADEMO del CD.



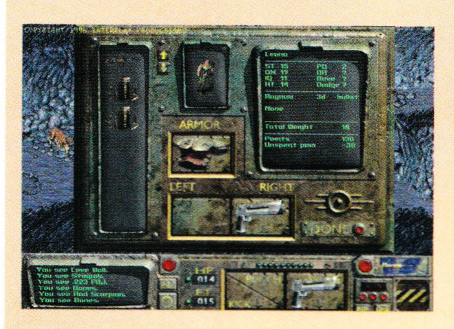


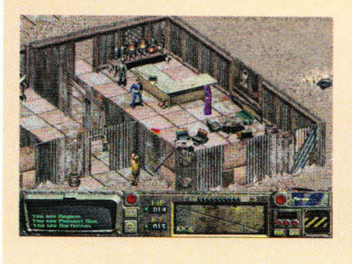


VÍDEO FALL OUT

RUN: FALLOUT.BAT

Si quieres ver este *trailer* que muestra como es el nuevo juego de Interplay, **Fall Out**, en el directorio FALLOUT del CD-ROM hemos incluido un programa shareware de nombre Quickview que te permitirá ver el vídeo FALLOUT.AVI desde DOS. También tienes la solución alternativa de visionar el *trailer* por medio del Reproductor Multimedia de Windows. Las opciones de Quickview aparecen al pulsar "ALT+O". Para poder salir debes pulsar "ALT+X".







¿NECESITAS



LA MEJOR REVISTA DE INFORMÁTICA

INFORMARTE,

LA MEJOR REVISTA PARA USUARIOS DE INTERNET



NAVEGAR,



LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

JUGAR,



LA MEJOR REVISTA DE PROGRAMACIÓN

PROGRAMAR?

TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses, 7 28108 Alcobendas (Madrid)
Tlfno. (91) 661.42.11 Fax. (91) 661.43.86

CONTENIDO CD-ROM



HARVEST OF SOULS

RUN: HARVEST.BAT

La demo de **Harvest of Souls** es jugable desde el CD-ROM y necesita el entorno operativo Windows 95 para funcionar, así como las librerías dinámicas DirectX instaladas (las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, tienes que ejecutar el fichero RSHIVERS.EXE del directorio HARVEST del CD-ROM. La demo te permite jugar en alguna habitación, así como ver imágenes del juego y un vídeo de la banda sonora.







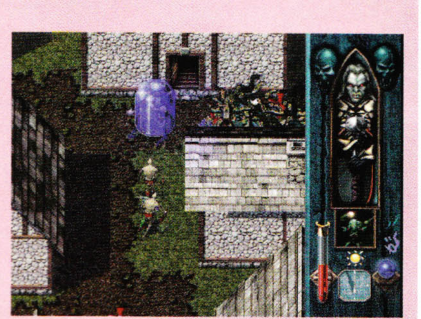


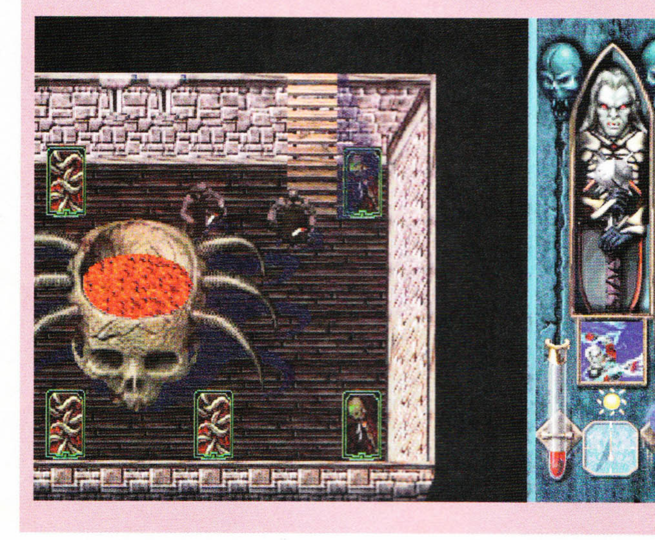


LEGACY OF KAIN

RUN: KAINDEMO.BAT

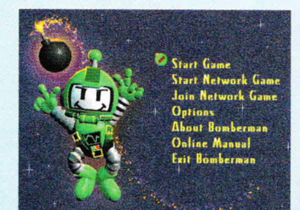
La demo de **Legacy of Kain** requiere el entorno operativo Windows 95 para funcionar. Necesitas tener las librerías dinámicas DirectX para que la demo funcione correctamente (las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, entonces ejecuta el archivo KAINDEMO.EXE que aparece en el directorio KAINDEMO del CD. Una vez instalada en el directorio de tu elección, ejecuta KAINDEMO.EXE cuando quieras acceder a esta demo.

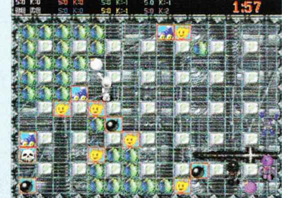




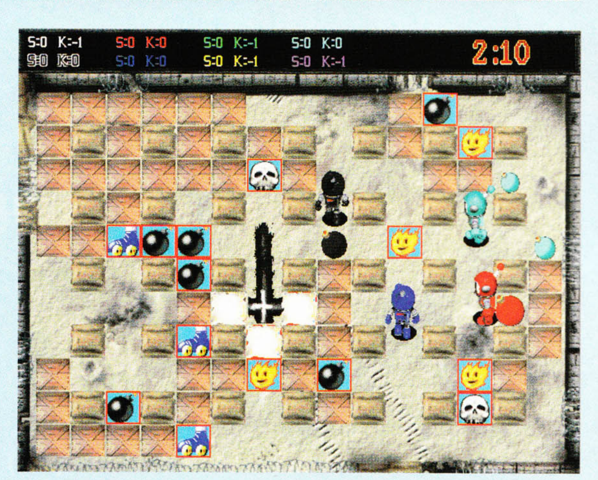
AVISO ATOMIC BOMBERMAN

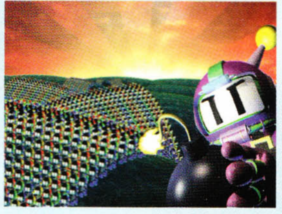
En el número 25 de PC Top Player os ofrecimos como demo de portada la del magnífico programa Atomic Bomberman. Sin embargo, hemos detectado que en algunos ordenadores aparece un mensaje indicando que el programa ha caducado y que ya no puedes jugar con ella. Si este es tu caso, y quieres poder seguir jugando con la misma, no te preocupes. Deberás modificar la fecha que tiene tu ordenador, bien en Windows desde el Panel de Control, o bien desde DOS por medio del comando DATE, el cual te pedirá que insertes el día, el mes y el año. Con poner un año menos vale para que la demo sea jugable otra vez. Lamentamos las molestias que esto os haya podido causar, aunque también debemos recomendaros, una vez más, que adquiráis la versión final, donde podréis disfrutar de nuevos escenarios, enemigos inteligentes y un montón de divertidas opciones más.

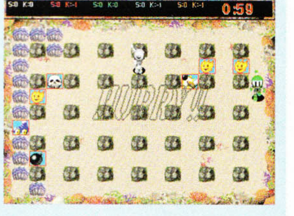














JANE'S COMBAT STICK

Los amantes de los simuladores de vuelo quedarán encantados con este nuevo *joystick* de la compañía CH Products. Se trata de una versión mejorada de su *Fighterstick* (no en vano, ambos *joysticks* son iguales en su aspecto exterior), y ofrece una sensación de realidad como nunca habías percibido. En nuestro país es distribuido por Proein, S.A. (Telf. (91) 5762208). En nuestro próximo número hablaremos más sobre él en la sección hardware de la revista.





GAMEGURU: GAME ENHACER

Este curioso producto de Studio 3DO te permite "pokear" (es decir, trucar con direccionamientos de memoria) tus juegos. Es decir, podrás tener más vidas, energía infinita, bonus...

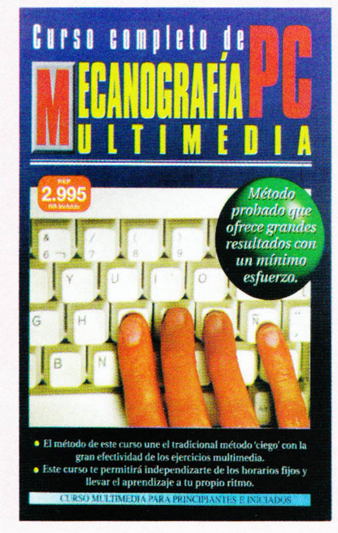
Aunque su lanzamiento se ha retrasado un poco, si por fin aparece en nuestro país puede convertirse en la herramienta indispensable para avanzar en cualquier juego que se te resista.



MECANOGRAFÍA MULTIMEDIA

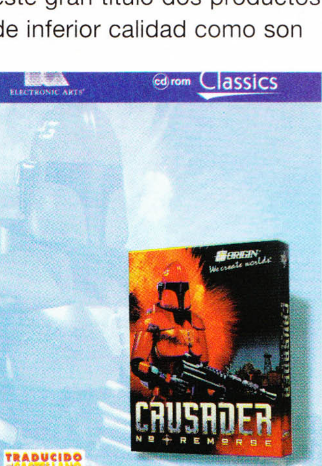
Dentro del mundo de lo multimedia, Abeto Editorial te ofrece este curso de mecanografía. Se trata de un ajustado combinado de métodos tradicionales, como el llamado "método ciego", con las modernas técnicas que posibilitan los ordenadores. Ideal para personas que no dispongan de mucho tiempo para asistir a clases, te permite aprender mecanografía con tu propio ritmo y en casa. A un precio bastante bajo, 2.995 ptas., está al alcance de todos los bolsillos. Es apto tanto para los principiantes como para los ya iniciados, de manera que no está restringido para nadie. Si quieres pedir más información o realizar pedidos, puedes llamar al teléfono 6614211 de Madrid.

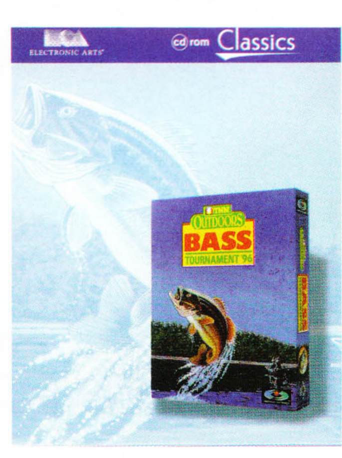




NUEVOS JUEGOS EA CLASSICS

Dentro de su "serie barata", los señores de Electronic Arts suelen sacar a la venta a precios reducidos títulos de gran calidad. Es el caso de **Crusader No Remorse** (secuela de *Crusader No Regret*), un título que arrasó por su gran calidad. Este mes acompañan a este gran título dos productos de inferior calidad como son **Bass Tournament '96**, y **Extreme Pinball**. Sin embargo, este último tampoco tiene nada que envidiar a los grandes de su género. Por 2.995 pesetas poco más se puede pedir, así que si todavía no tienes alguno de estos excelentes clásicos, ya ha llegado el momento de que corras a tu tienda para conseguirlos.

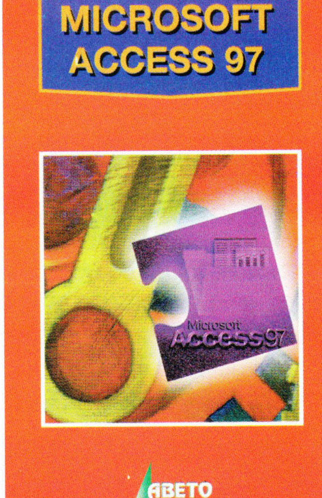




LIBROS ABETO

La editorial Abeto introduce dos nuevas guías informáticas en el mercado. La primera de ellas, **Microsoft Access 97**, sigue la línea de su conocida GRU (Guía Rápida para Usuarios). Con este completo manual tienes la posibilidad de conocer la base de datos desde unos principios básicos muy sencillos, siendo, por ello, muy útil para principiantes. **Entorno Unix** es una obra de referencia obligada para conocer este entorno. Abre la nueva serie de la casa denominada MDI (Masters De Informática) y, partiendo de principios básicos, revisa a fondo todas las posibilidades que te ofrece Unix, llegando hasta sus estadios más avanzados. Además, incluye un CD-ROM con ejemplos de lo tratado en el libro. Dentro de esta línea aparecerán en breve otros títulos que abarcan con detalle muchos de los sectores de la informática. Si deseas más información acerca de cualquiera de estos títulos, llama al teléfono (91) 6614211.





COUNTER ACTION

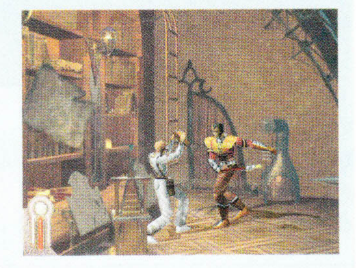
Mindscape y una compañía programadora rusa han desarrollado **Counter Action**, un divertido programa de estrategia con el estilo de *Command & Conquer*, de Westwood, pero basado en hechos históricos de la Segunda Guerra Mundial. Se trata de una producción sencilla pero entretenida que hará las delicias de los amantes de este género. Esperemos que llegue pronto a nuestro país.





DARK EARTH

Este título es una de las primeras incursiones en el mundillo del software lúdico de la compañía francesa Kalisto Entertainment, formada por algunas de las grandes figuras del mundo de la programación del país galo. Es una aventura al estilo de *Alone in the Dark*, basada en el medievo y con partes de arcade con espadas. Los gráficos, como podrás comprobar por las pantallas, son increíbles, tanto los *renders* de fondo de pantalla como los gráficos poligonales de los personajes. En proceso de postproducción, pronto llegará hasta nuestros queridos ordenadores.









BREVES

CIBER-RESTAURANTE
Se ha abierto en Madrid uno de los mayores ciber-restaurantes de Europa, de nombre Carmen. Este lugar se cimienta en dos áreas funcionales: una dedicada a tareas de restauración y la otra a servicios informáticos. Situado en la Calle Fuencarral 116, es un lugar destinado a los cibernautas que deseen navegar mientras disfrutan de una agradable comida a un precio módico.

ULTIMA ONLINE
El mundo cibernético de los chicos de Origin, está a punto de ver la luz tras un año en pruebas a través de Internet. Permitirá a más de 40.000 jugadores participar en la vida de Brittania (de la serie Ultima), que podrán crear sus propios personajes. El próximo mes os hablaremos de esta revolución técnica.

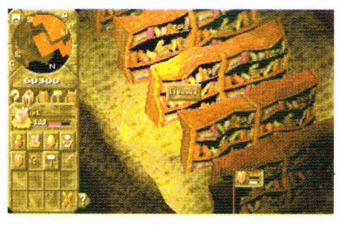
DUKE NUKEM 3D II
Aunque 3D Realms simplemente mostraba dibujos de la carátula en el pasado E3 de Atlanta, cada día circulan rumores más fuertes de que la versión shareware de **Duke Nukem 3D II** está al caer. Esta secuela tiene el *engine* de Quake como motor gráfico, y los escenarios son increíbles Esperemos que estos rumores se materialicen pronto. Esperar demasiado puede ser una agonía para los fans.

COMMAND & CONQUER 2 1/2
Sole Survivor es el nuevo título de Westwood Studios dentro de su serie *Command & Conquer*. Se trata de una mezcla entre el original y *Red Alert*, y está dedicado a los usuarios de Internet, por lo que no se trata de una tercera parte. En Diciembre estará disponible en Estados Unidos, y ya se está convirtiendo en uno de los títulos más esperados de la próxima temporada. ¿Para cuándo una tercera parte... de verdad?



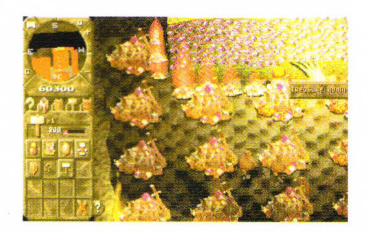
DUNGEON KEEPER

COMPAÑÍA: BULLFROG ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS









Tras una larga espera, llega a nuestro país el esperado juego de estrategia de Bullfrog. Los chicos de esta compañía inglesa han realizado un trabajo excepcional, creando un juego muy divertido en el que tendrás que convertirte en el amo de la mazmorra. Para conseguir mantenerte en ese puesto, debes excavar por toda la cueva para que tu población crezca, a la vez que recolectas todo tipo de tesoros, entrenas a tus fuerzas de ataque y generas nuevos hechizos. Además, tienes que defenderte de los ataques de los señores de otras mazmorras, los cuales intentarán hacerse con la tuya. Un juego realmente interesante, sobre todo para los amantes del género.

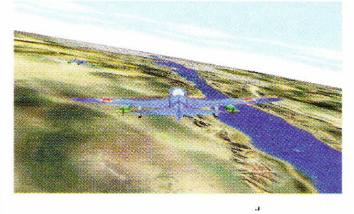
PGA TOUR PRO

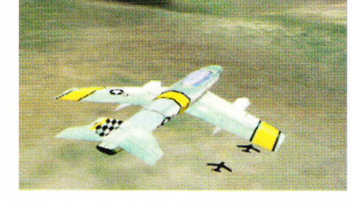
COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

La nueva versión de *PGA Tour*, no ha variado mucho en lo que a aspecto gráfico se refiere, pero se ha potenciado el juego en red, para que varios usuarios puedan disfrutar desde diferentes ordenadores. Además, en la edición española se regala el disco de datos *Pebble Beach*, con lo que contarás con un campo más en el que demostrar tu habilidad innata con los juegos de golf, si no tienes la posibilidad de practicarlo este deporte de élite sobre el terreno de juego. Se trata pues, de un simulador bastante interesante, que puede resultar muy entretenido para los amantes de este deporte.









SABRE ACE

COMPAÑÍA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

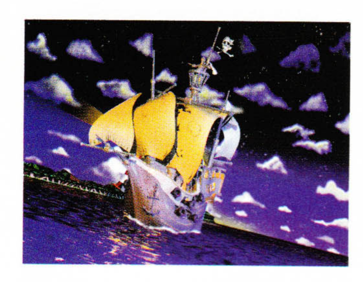
Si te gustan los simuladores de vuelo, la gran sorpresa de los próximos meses será este imprescindible **Sabre Ace**. Se trata de un juego emocionante que ha sido bastante trabajado por los programadores. En él te permiten controlar una gran diversidad de aeronaves. Además, te ofrecen un buen número de opciones que no habíamos visto antes en otros juegos de este género. Preferimos no adelantar datos, pero se trata de un simulador que hechizará a sus seguidores.

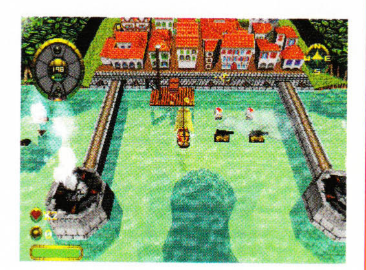
La compañía Virgin ha puesto bastantes recursos, de los muchos que tiene, para conseguir que éste sea un buen simulador, y a la vista de las primeras versiones parece que lo ha conseguido. Lo mejor, sin duda, son las texturas del terreno.



OVERBOARD

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: PSYGNOSIS





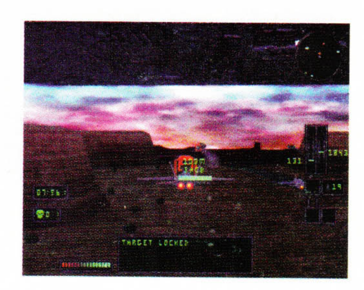
Por fin, y tras un largo y angustioso período de espera, llega hasta nuestras manos un juego que rebosa original y, no podía ser de otra manera, se lo debemos a la augusta Psygnosis, la compañía programadora que nos lo ofrece. En este título tu misión será la de controlar un "barquito" pirata, el cual se enfrentará a los peligrosos mares del Caribe. En tus duras travesías, no sólo te encontrarás con todo tipo de barcos enemigos, sino que, además, te sorprenderán criaturas submarinas (pulpos gigantes, ballenas...). Con resolución Super VGA, este juego promete ser un bombazo las próximas Navidades. Aquí ya lo esperamos con inquietud, porque la verdad es que nos ha causado un gran impacto.





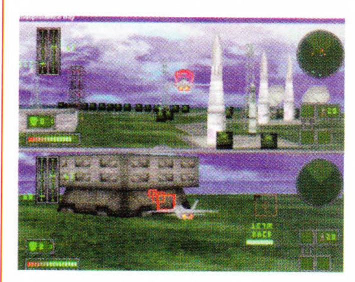
INDEPENDENCE DAY

COMPAÑÍA: FOX INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: E .ARTS





La película protagonizada por el joven actor Will Smith, ahora en alza sobre todo gracias a esta película, tiene también su correspondiente juego de ordenador. Se trata, en lugar de un arcade puro y duro como muchos esperaban, de un simulador de vuelo en el que tu misión será recorrer diversas ciudades de nuestro querido planeta, ahora en un peligro inminente de extinción, e incluso el espacio.



Tu objetivo es, evidentemente, acabar con los *aliens* que han invadido la Tierra. Para hacerlo, podrás volar en diez diferentes naves (F-18 estadounidenses, SU-27 rusos... incluso naves alienígenas) a través de 12 diferentes misiones, más alguna que otra secreta. Está preparado para tarjetas aceleradoras 3D y multijugador.

TERRACIDE

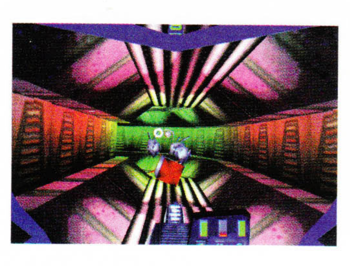
COMPAÑÍA: EIDOS INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

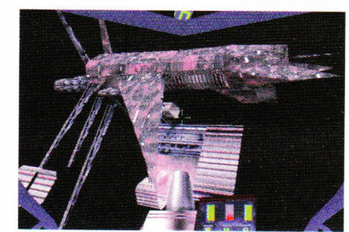




Para todos aquellos seguidores de *Dooms*, *Quakes* y similares, la compañía Eidos presentará en breve su nuevo arcade tridimensional, **Terracide**. Creado por el sello Domark, se trata de un programa que aprovecha completamente la capacidad de las tarjetas aceleradoras 3D, ofreciéndonos un juego en Super VGA con una calidad impresionante. Transparencias, explosiones impresionantes y unos enemigos gigantescos, son algunas de las gratas sorpresas que guarda en su interior este interesante y pronto imprescindible programa. Aunque se trate, en realidad, de más de lo mismo, a diferencia de lo que pasa con otros títulos de este género, merece la pena penetrar en sus intrincados laberintos. Los amantes de los juegos de este tipo no podrán vivir sin él en cuanto lo conozcan... Que todos esperamos sea muy pronto. Vigila las revistas de los próximos meses, porque no le queda mucho tiempo.









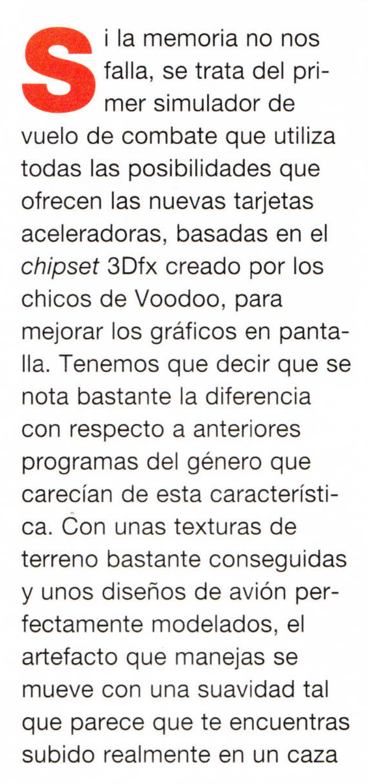
PREVIEW

iF-22 RAPTOR

COMPAÑÍA: INTERACTIVE MAGIC ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

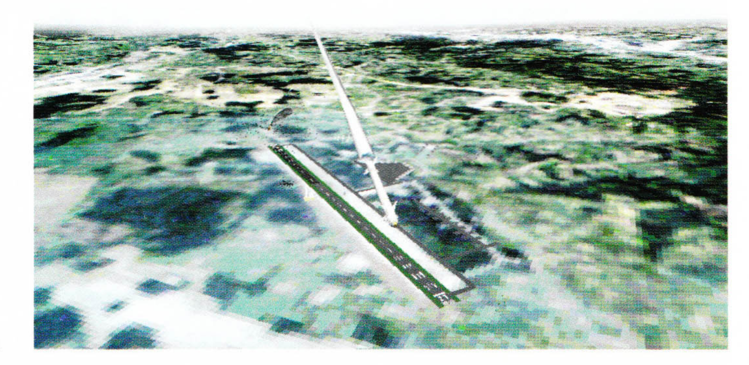






Si la memoria no nos falla, se trata del primer simulador de vuelo de combate que utiliza todas las posibilidades que ofrecen las nuevas tarjetas aceleradoras, basadas en el *chipset* 3Dfx creado por los chicos de Voodoo, para mejorar los gráficos en pantalla. Tenemos que decir que se nota bastante la diferencia con respecto a anteriores programas del género que carecían de esta característica. Con unas texturas de terreno bastante conseguidas y unos diseños de avión perfectamente modelados, el artefacto que manejas se mueve con una suavidad tal que parece que te encuentras subido realmente en un caza iF-22, a los mandos de ese vehículo de la muerte construido para salvaguardar la paz, también denominado, sobre todo por los más entendidos, Raptor.

Como sabe el público que sigue con asiduidad la aparición de los simuladores de vuelo, **iF22 Raptor** no es el único simulador que ha sido basado en este formidable caza norteamericano (el conocido *F-22 Lightning* de la compañía Novalogic o el próximo *F22* de Ocean son dos ejemplos que lo atestiguan a la perfección); sin embargo, los programadores han conseguido recrear perfectamente cómo debe ser un juego de este tipo. Servirá de ejemplo a futuros títulos.







LAST EXPRESS

COMPAÑÍA: BRODERBUND ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

Aunque la división de software lúdico de la compañía Broderbund pasará en breve a llamarse Red Orb, parece que seguirán haciendo juegos de gran calidad, tal y como siempre han hecho.



Este curioso **Last Express** es una entretenida aventura gráfica muy al estilo de los más clásicos dibujos animados. En ella te ves obligado a descubrir al culpable de un asesinato en el Orient Express como si fueras el archiconocido detective Hércules Poirot. Se trata de una producción grandiosa, y que demuestra que el género de las aventuras gráficas no está muerto tal y como algunos dicen. Se echa de menos el fenomenal elenco protagonista de la conocida película.

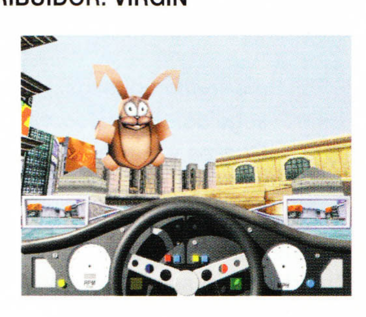




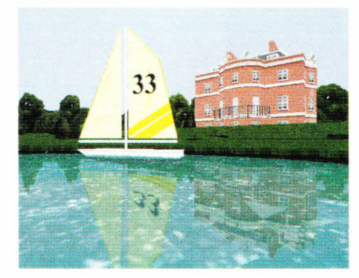
POWERBOAT

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

No sólo de juegos de carreras de coches vive el hombre, pero lo que está claro es que las carreras las necesita. Esto es lo que debe de pensar la casa Interplay. Por este motivo, con este divertidísimo título te ofrece la posibilidad de correr con una lancha en esta nueva producción, que aparecerá en breve. Se trata de un juego que alcanza la categoría de gozoso en resoluciones Super VGA gracias al cuidadísimo detalle que han puesto sus excelentes programadores a la hora de crear los diferentes circuitos y dotarlos de infinitos detalles. Además, podrás hacer piruetas con la lancha con ayuda de rampas y obstáculos, lo cual te ayudará a obtener bonificaciones de todo tipo.



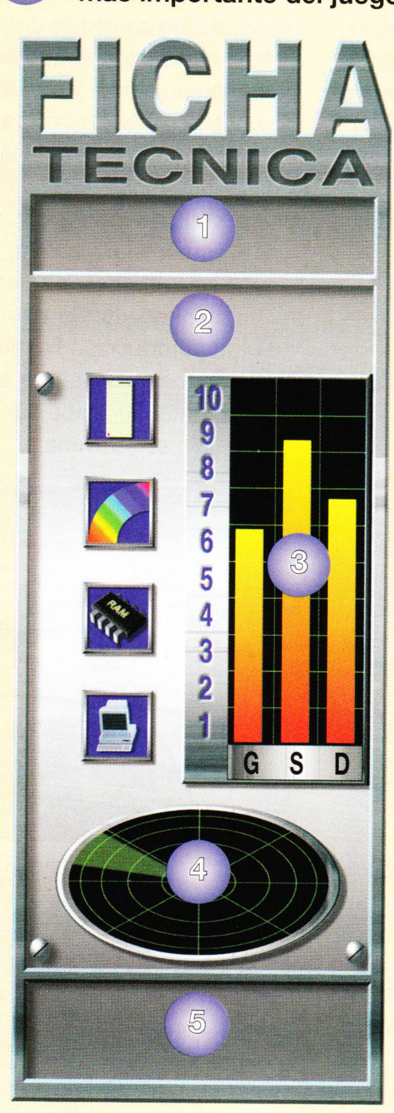






La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE



MONOPOLY

Llega a nuestras pantallas, de la mano de Westwood Studios, el gran clásico de los juegos de mesa. Una grata sorpresa que nos hará revivir las más salvajes partidas de antaño con este título de tablero.



Algo se mueve en el mundo de los lúdico. Acostumbrados a juegos de gran calidad técnica, con animaciones espectaculares, fabulosos efectos de luces, "renderizados" en tiempo real y todo tipo de derroche tecnológico, llega a nuestras manos un producto en el que todo esto pasa a un segundo plano en pro de la diversión más pura. Da la impresión de que el mercado esté dando un enorme giro en este aspecto.

Si el mes pasado Interplay sorprendía con un *remake* de lujo del conocidísimo *Dynablaster*, *Atomic Bomberman*, donde la jugabilidad prima por encima de todo, este mes es Westwood, otro gigante del mercado, el que se atreve con un juego que nos ha dejado perplejos, sobre todo por la línea que hasta ahora ha seguido esta empresa.

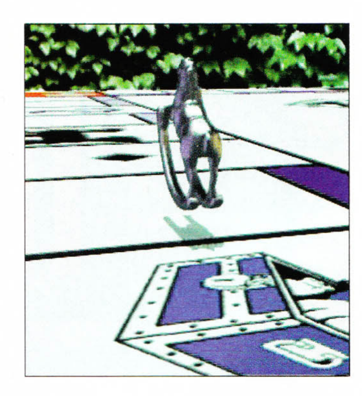
¿Quién no conoce el **Monopoly**? ¿Quién no ha disfrutado del mundo de las finanzas en el ámbito casero? ¿Quién no ha soñado con permitirse el lujo de construir hoteles en la Castellana? Un juego sencillo en su concepción, pero tan adictivo que ha enganchado generación tras generación. Familias enteras se han enfrentado en una guerra inmobiliaria por el poder económico en la ciudad, en largas partidas en las que el aburrimiento no tenía cabida. A fe que así debe de ser pues, no en vano, a pesar de que en el año 1995 se cumplió el 60 aniversario de este juego, sigue proporcionando diversión a raudales. Incluso se celebran campeonatos internacionales. Podemos decir sin temor a equivocarnos que es uno de los juegos de mesa más conocidos en el mundo.

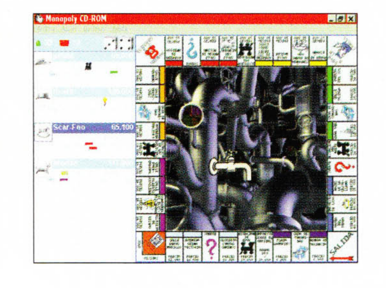
RECOMENDADO

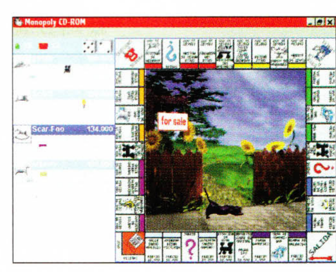
Tal vez por ello un gigante como Westwood se ha atrevido a llevar este juego al mundo del PC. No sólo sorprende que se atrevan con este reto; observando los últimos títulos publicados en el mercado por esta empresa, como *Command & Conquer* y su segunda parte *Red Alert* (juegos que no sólo han creado escuela, sino que han dado lugar a un sinfín de imitaciones), sorprende aún más el giro copernicano que supone lanzar al mercado el **Monopoly** en la versión de ordenador personal.

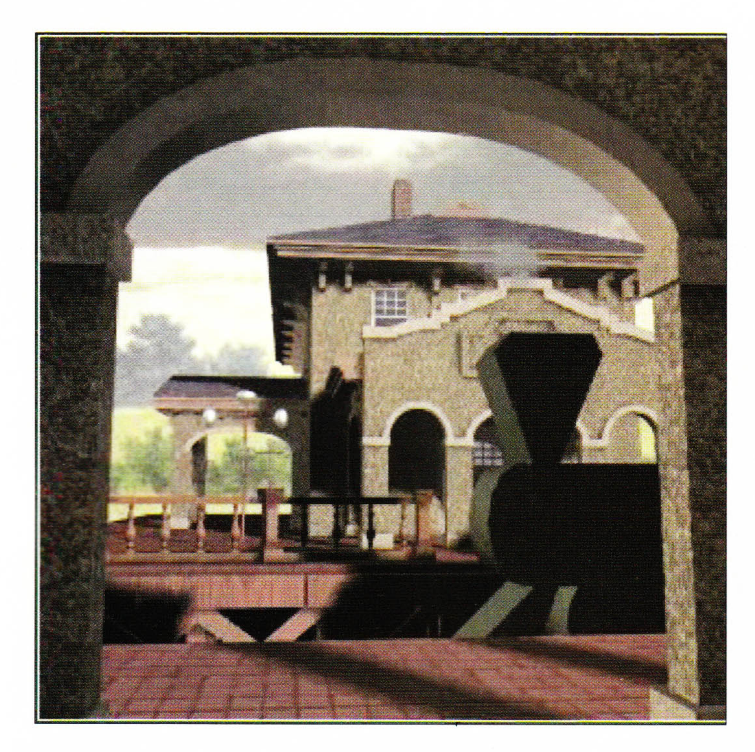
El juego, que quizá teníamos olvidado en el baúl de los recuerdos y que nos ha proporcionado a todos grandes momentos de diversión a lo largo de nuestra vida, aparece ahora con la intención de hacernos recuperar aquellos gratos momentos. A los que aún disfruten con él, les brinda la oportunidad de jugar con otras personas que físicamente no pueden estar, mediante, por supuesto, Internet. Tal vez ha llegado el momento de contactar con esos amigos con los que jugaste tantas horas, y con los que has perdido el contacto por las circunstancias de la vida. Y qué mejor excusa que una partida de **Monopoly**.

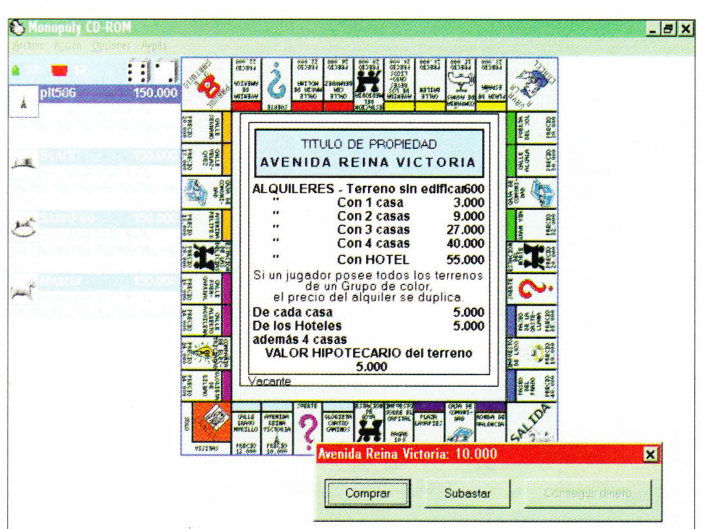
El juego en sí no aporta grandes novedades; no nos duele reconocerlo. Se trata de una reproducción fiel del juego de mesa, cosa que a nuestro entender debe ser así: ¿quién se atrevería a

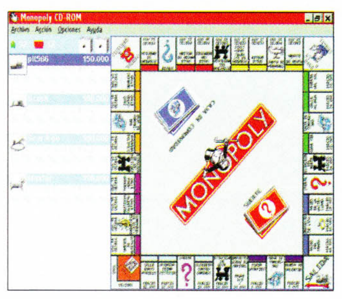






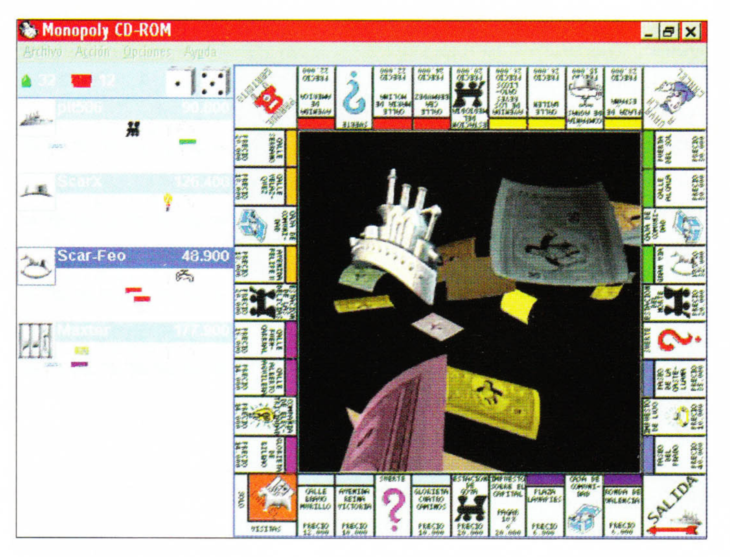






cambiar un clásico? Esta fidelidad no significa, por supuesto, que te vayas a encontrar en pantalla simplemente el clásico y conocido tablero de **Monopoly**.

El juego aprovecha las posibilidades que brinda un PC para darle un toque más colorista y entretenido. Olvídate,



por ejemplo, de las sosas fichas de colores del juego de tablero. Al iniciar el programa se te pedirá que introduzcas a los distintos jugadores hasta un máximo de 6. Entonces cada cual podrá utilizar un apodo y elegir la ficha que más vaya con su carácter. Las que te ofrecen son realmente curiosas. Puedes elegir desde un caballo de juguete, un sombrero o incluso un barco hasta... ¡una plancha! En función de la figura que elijas, los movimientos a lo largo del tablero tendrán distintas animaciones, no exentas de humor.

Las posibilidades de elección de los distintos jugadores empiezan por el enfrentamiento contra uno o varios contrincantes gestionados por la máquina. El juego trae una serie de personajes robóticos con su propia personalidad, que incluso podrás alterar. También tienes la posibilidad de enfrentarte con tus amigos en casa, o bien por medio de Internet. Finalmente, también es válida, por supuesto, cualquier combinación de estas tres opciones.

Una vez hecho esto el juego comienza. Siguiendo las reglas que todos conoceréis, llega el momento de empezar a comprar y a negociar. Cada suceso va acompañado de una animación en tres dimensiones que se visualiza en el interior del tablero, siempre con un toque de humor en la divertidísima línea en la que pretende situarse el programa. Las conocidas tarjetas de Caja de la Comunidad y Suerte aparecen reflejadas, así como la cárcel, el parque móvil, etc., de la misma manera que están presentes en el juego original.

Poco más se puede contar sobre las reglas del programa que no conozcáis. Las diferencias con el juego de mesa radican en los distintos menús. Puedes personalizar el juego a tu gusto, incluso particularizar algunas reglas. De esta manera podrás elegir si el parque móvil acumula las multas; si prefieres duplicar la bonificación al pasar por la casilla de salida; que se celebren subastas cuando algún jugador entre en quiebra y

ALTERNATIVAS



ATOMIC BOMBERMAN

Westwood•Virgin

Un juego que en red alcanza niveles extremos de jugabilidad.



SAFECRACKER

GT Interactive•New Software Center

Tendrás que cavilar si quieres desvalijar las cajas fuertes.



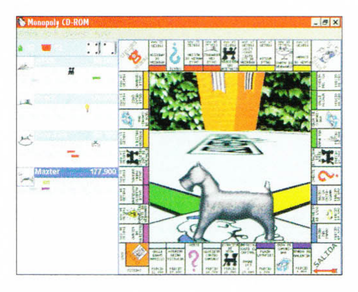
CASA DE TÍO HENRY

Trilobyte•Arcadia

Todos los juegos de *7th Guest*, *11th Hour* y *Clandestiny*.

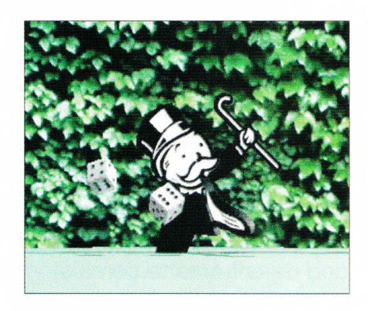






deba vender alguna de sus propiedades; exigir que se haya dado una vuelta completa al tablero antes de comprar; ocultar el dinero del que disponen los otros jugadores; etcétera. La novedad más asombrosa en este aspecto es la posibilidad de que se acepten las trampas. ¿Cuándo ha visto alguien que un ordenador pueda hacer trampas? Muchas veces lo habréis imaginado, pero esta vez os aseguramos que es real y os aconsejamos que probéis esta variante.

Las opciones de animación de pantalla son muy variadas. Reflejan el movimiento de las fichas, las tiradas de los dados, los eventos, la extracción de cartas, y por descontado la aparición del afable tío Pennybags, presente en prácticamente todos los acontecimientos. Las animaciones tridimensionales de fondo que aparecen a lo largo del juego en el centro del tablero también pueden cambiarse. Existe un amplio repertorio para evitar el aburrimiento que se produciría en partidas de larga duración.



Al proceder a la instalación se te ofrece la posibilidad de contar sólo con sonido de 8 *bits* o incluir los archivos necesarios para obtener sonido 16 *bits*, con lo que necesitarás más espacio en el disco duro. Se ha optado por utilizar síntesis de tabla de ondas que, a pesar de tener una buena calidad, no llega a la que pueden ofrecer las pistas de CD-Audio. Aun así, el aspecto sonoro es bastante bueno, con una música que acompaña al juego sin más y una gran variedad de sonidos y voces digitalizadas. Un aspecto que le resta puntos a este título es la imposibilidad de aprovechar la pantalla completa, puesto que con grandes resoluciones el área de juego aparece demasiado pequeña y resulta un tanto incómodo jugar.

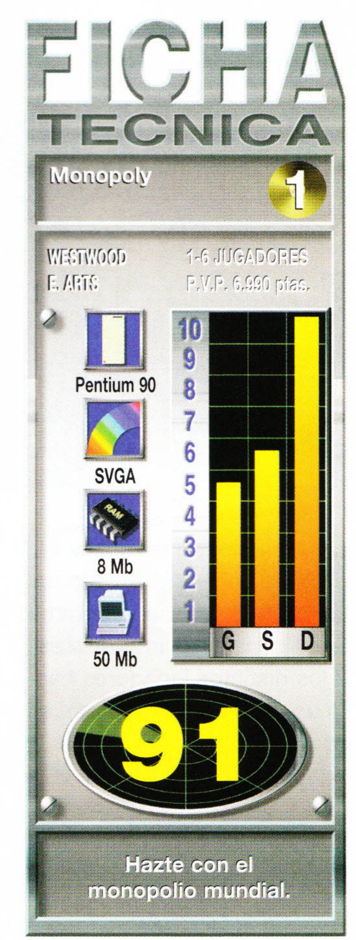
Tal vez enfrentarse a la máquina, tras unas cuantas partidas, pueda resultar aburrido. Además, estamos acostumbrados a competir contra nuestros amigos. Los señores de Westwood, conocedores de esta complicación, se han concentrado en realizar el máximo esfuerzo para conseguir jugar a través de un medio multitudinario como es Internet. Así, se incluye en el CD un programa de *chat*.

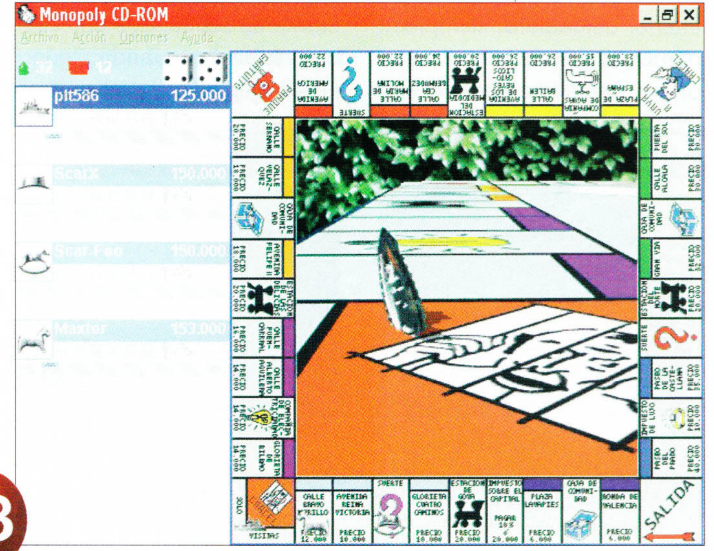
Para los neófitos en este campo, debemos comentar que con este programa incluido tendrán la posibilidad de conversar en tiempo real en los canales dispuestos por Westwood para ese propósito. Así, al iniciar el programa se te pedirá que introduzcas un apodo; en ese momento observarás los canales a tu disposición, uno para este juego y otro para *Red Alert*. En ellos encontrarás a otros usuarios con ganas de retarte. Entonces realmente sacarás todo el provecho al juego.

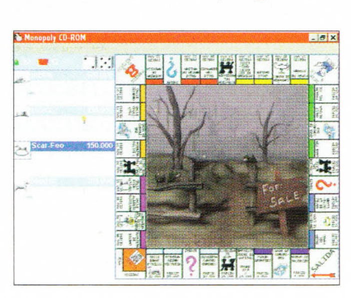
Os recomendamos que no dejéis de pasar por estos canales: haréis grandes amigos (y enemigos) gracias a este juego, sobre todo cuando comentéis las incidencias de las partidas. Además, será una buena oportunidad para retomar ese contacto del que hablábamos antes con los antiguos amigos, a través de la Red de redes, que cada vez cuenta con un mayor número de usuarios.

Las horas de diversión que te puede ofrecer este juego son muchas. Yo personalmente te lo puedo asegurar, pues ya estoy embarcado en varias partidas y hacía tiempo que no me "enganchaba" ningún juego de esta manera.

L. Martínez









C/ SERRANO JOVER, 3
28015 MADRID
TELEF.: 559 82 86



Procesador Intel Pentium
233 Mhz Con tecnología MMX
Placa Base TX 512 Caché
64 Mb EDO RAM
Disco Duro 3,2 Gigas
VGA Matrox Mystique 2 Mb
Monitor 17 " 1280 Digital
Sound Blaster 64 Gold
CD Rom x 24
Altavoces 240 W
Microfono Sobremesa

AWS MAX

295.000 pts.

CON 5 AÑOS DE GARANTIA

AMPLIACIÓN DE 486 A PENTIUM

25.000 pts.

Placa OPTI 256 Caché
Micro Intel Pentium 120 Mhz
Cambio De RAM De 30 A 72 c.
(Si procede)

CD GRABABLE

PHILIPS 450 pts.

ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A. OFERTAS VALIDAS SALVO ERROR TIPOGRAFICO. LOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO.





THE PUZZLE COLLECTION

Un conjunto de diez excelentes programas "a la antigua" pero realizados muy "a la moderna" hará las delicias de todos los amantes de los juegos más pequeños... y más entretenidos.

Dicen que el tiempo todo lo cura. Por lo visto, es cierto. Ante el asombro generalizado, Microsoft ha empezado a realizar buenos juegos. Además de las sorpresas que reservó para la feria E3, Microsoft presentará en breve *Age of Empires*, otro excelente programa que nos hace esperar grandes cosas de esta compañía.

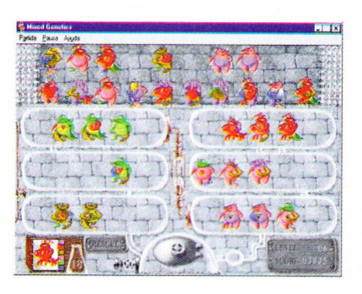
En **The Puzzle Collection** han reunido diez pequeños juegos, capaces de entretener a todas las generaciones que hay en una casa. Algunos de ellos recuerdan a ciertos clásicos de los videojuegos, pero otros son muy originales...; por lo demás, todos ellos destilan originalidad, si no por su concepción, al menos por su realización. A medio camino entre los más trepidantes arcades y los programas de inteligencia preparados para los cerebrines de la casa, los hay de todos los estilos y para todos los gustos.

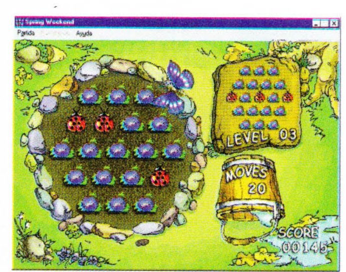
RECOMENDADO

El primero de ellos es *Fringer*. Tu misión es deshacer una serie de nudos de un conjunto de cuerdas enlazadas. Alguno de ellos te proporciona, momentáneamente, puntos extra, de manera que debes ser muy ágil. Constantemente cae una barra que arrastra el cursor con el que debes deshacer los nudos: es más difícil desanudar los más altos. Las primeras pantallas son muy fáciles, pero luego poco a poco el juego se complica. Sólo los más hábiles llegarán a las fases más altas.

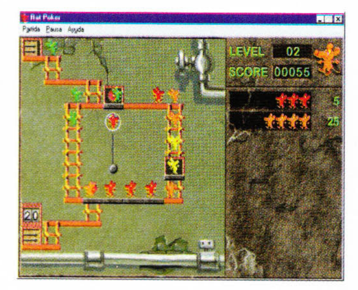
Gracias a *Finty Flush* podrás desarrollar tus reflejos, tanto mentales como físicos. Tu cometido es llenar de canicas una serie de cuadrículas; pero la situación de las canicas viene determinada de antemano. Agilidad mental para las combinaciones y rapidez en la realización son sus dos puntos clave.

Mixed Genetics también utiliza elementos de coordinación. En este caso asumes el papel de científico genético encargado de conseguir especímenes de animales en buen estado. En tu laboratorio hay cuatro o cinco tipos de animales: cerdos, buitres, langostas, monos, etc., pero están todos mezclados entre sí. Cogiendo ejemplares de tres en tres debes formar individuos puros de estas especies. La aparición de animales en mal estado es constante, de modo que tienes un tiempo límite para desarrollar la genética correcta.

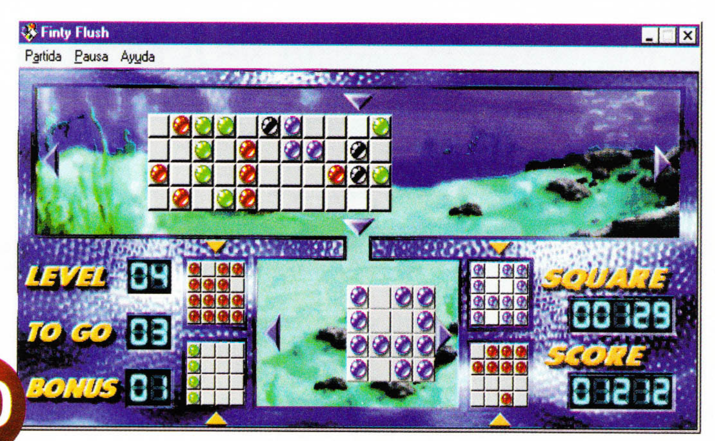




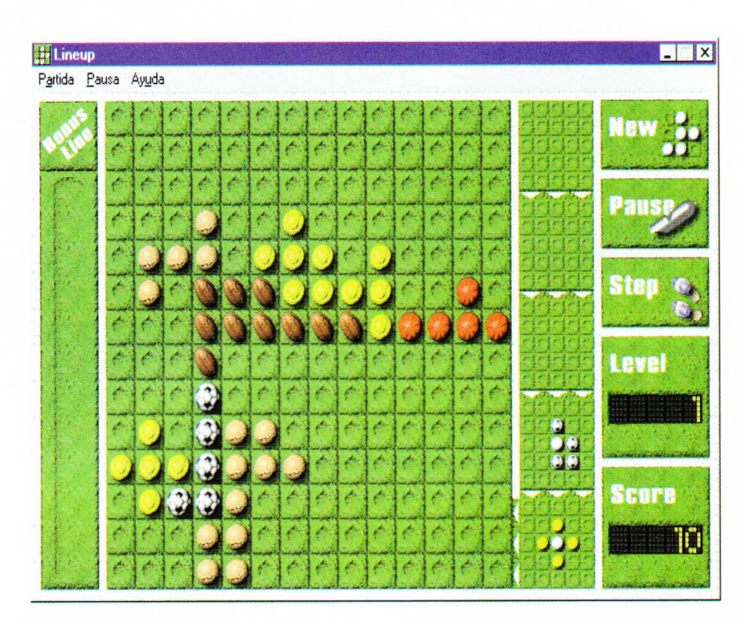


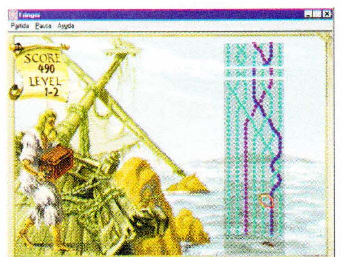


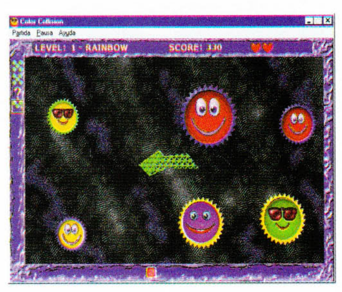
Seguimos con las habilidades combinatorias. En *Rat Poker* tienes que agrupar las ratas que aparecen en conjuntos de tres del mismo color; de este modo desaparecen progresivamente. Salen de una compuerta y dan vueltas alrededor de un centro, en el que está tu mando. Con él atrapas ratas (de una en una) para cambiarlas de posición. A medida que superes niveles podrás atrapar más ratas y el juego se complica.





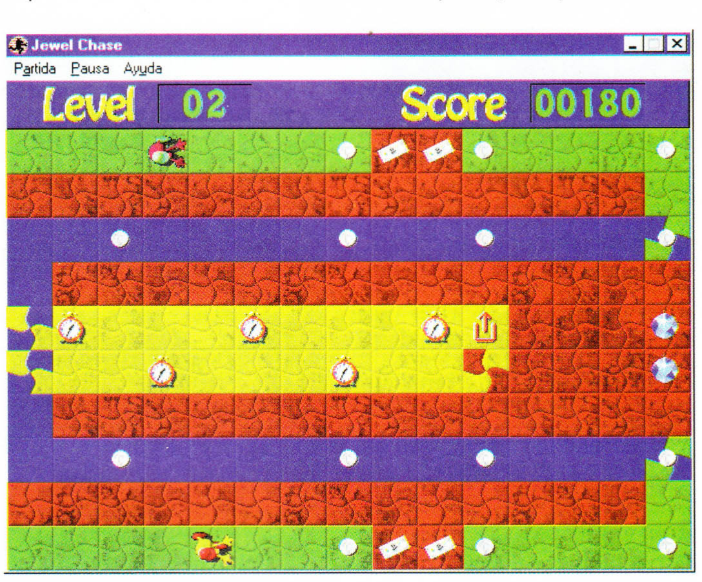






En *Lineup* debes lograr filas totalmente llenas de bolas. Éstas, de distintas formas y colores, todos ellos llamativos, aparecen en conjuntos predeterminados: tienes que acoplarlas de la mejor manera para conseguir líneas.

Dentro de *Jewel Chase* te conviertes en un ladrón que debe hacerse con todos los objetos de valor que hay en la pantalla. Las casillas tienen distintos colores, y tú sólo puedes moverte al mismo tiempo por uno de ellos. Algunas casillas tienen dos colores, y es en ellas donde puedes cambiar de "pasillo". Cuando no queden joyas en la pantalla, debes alcanzar la salida, que se encuentra en una de las casillas. Pero no es tan sencillo: hay un segundo ladrón: si alcanza la salida antes que tú, has perdido.



Color Collision es, por decirlo de alguna manera, el más delicado de los juegos. En la pantalla hay una serie de soles, con los rayos de un color y el interior de otro. Tú manejas una especie de alfombra mágica que se mueve entre ellos. Si tocas unos rayos que sean de tu mismo color, el sol desaparece y tu alfombra adopta el color que tenía en su interior. Como siempre, poco a poco se complica: sólo te sirven soles sonrientes, o que contengan objetos abiertos o encendidos, etc.

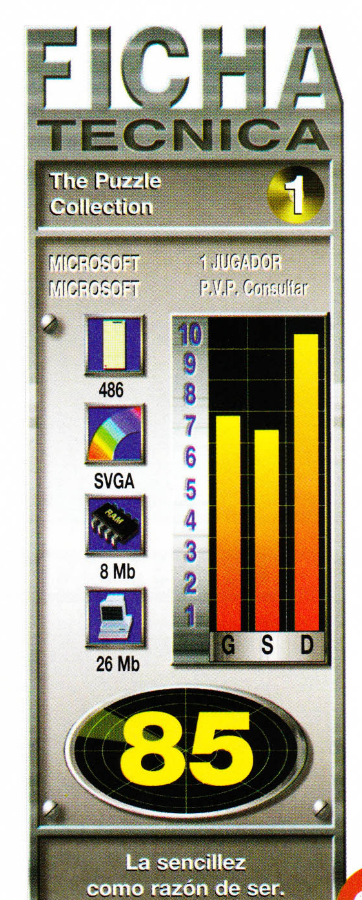
Charmer es una especie de *Columns* o *Hatris* en el que debes controlar a unas serpientes que salen de unas vasijas y deben subir las tapas hasta un pequeño alto. Hay varios tipos de serpientes, con distintas características (siempre interesa la más veloz de todas ellas).

Spring Weekend es un juego de puzzles frescos y primaverales en el que, con un número determinado de movimientos, tu misión es situar todo tipo de especies animales y vegetales según un modelo dado. Tus movimientos son limitados: sólo puedes desplazar piezas alrededor de un eje central.

En *Muddled Casino* asumes el papel de un *croupier* que debe dejar libre de cartas el tapete. Sin embargo, debes retirar la que te diga el programa y por la casilla inferior derecha. Además, los desplazamientos se realizan en bloque; por ejemplo, todos los tréboles y las picas a la derecha, todas las de color blanco a la izquierda, etc. Se nos antoja el juego más difícil de todos: sólo apto para expertos de las combinaciones.

En fin, el *look* de todos estos pequeños juegos es alegre y divertido, y la música acompaña bastante bien el desarrollo de los mismos. Un programa muy entretenido y recomendable para todas las edades y los gustos.

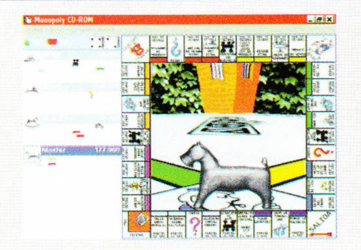
D. Melguizo



ALTERNATIVAS



SAFECRACKER
GT Interactive•New Software Center
Abre cajas fuertes utilizando tu "Cerebrín", si lo tienes...



MONOPOLY
Westwood/Hasbro•Electronic Arts
Los "Cerebros" comerciales harán su agosto con este juego.



CASA TÍO HENRY
Trilobyte•Arcadia
"Cerebro" contra *7th Guest*, *11th Hour* y *Clandestiny*.



FORMULA 1

Este excelente programa de Fórmula 1 es, probablemente, uno de los mejores de la historia..., pero exige excesiva capacidad a nuestros pobres ordenadores.

Nos encontramos ante un posible juego del mes que no consigue tal situación de privilegio debido a que se ha adelantado a su tiempo, ya que sus requerimientos técnicos se alejan bastante de los de un usuario medio español.

Hay que reconocer que los señores de Psygnosis han realizado un trabajo excepcional con este juego basado en la temporada de 1995. Encontrarás los 13 equipos de aquel año, así como los 35 corredores y los 17 circuitos donde se celebraron las pruebas del campeonato. Todo ello ha sido recreado de manera excepcional, a imagen y semejanza de la versión para la consola Playstation. Sin embargo, ¿nuestros equipos pueden igualar al hardware de las consolas de 32 y 64 *bits*?



Con una tarjeta 3D con cuatro megas (3Dfx, Rendition, Mystique...) y un procesador por encima de Pentium 100, se supone que sí. Pero el problema consiste en que, en nuestro país, el número de usuarios que dispongan de un equipo así es ínfimo. Además, con lo que cuestan tales tarjetas y este programa es posible comprarse una consola Playstation, el juego de *Formula 1* original y tres juegos más (sin contar el precio del procesador). Podemos considerar, pues, que este programa llega demasiado pronto hasta nosotros.

Gráficamente es buenísimo: texturas suavizadas, ni rastro de *pixel* en las tomas de cámara cercanas, sombras gouraud, escenarios 3D impactantes recreando perfectamente cada circuito real... Todo ello estamos seguros que no se podría conseguir sin las tarjetas 3D, pero el problema llegará al no estar suficientemente indicado en la caja que se requiere una tarjeta de esas características para que funcione. Dejando aparte el problema de equipo, cabe destacar su excepcional jugabilidad, y la gran calidad del sonido, tanto del motor y las diferentes melodías como de la voz del comentarista, que anima bastante la carrera. En modo arcade, quizás sea demasiado fácil, pero el modo simulación será todo un reto para los aficionados a los juegos netamente realistas, sobre todo si contamos con un volante conectado a nuestro ordenador.

En resumen, se trata de un juego altamente recomendable, que pierde muchos puntos por sus excesivos requerimientos de hadware.

E. ARIAS





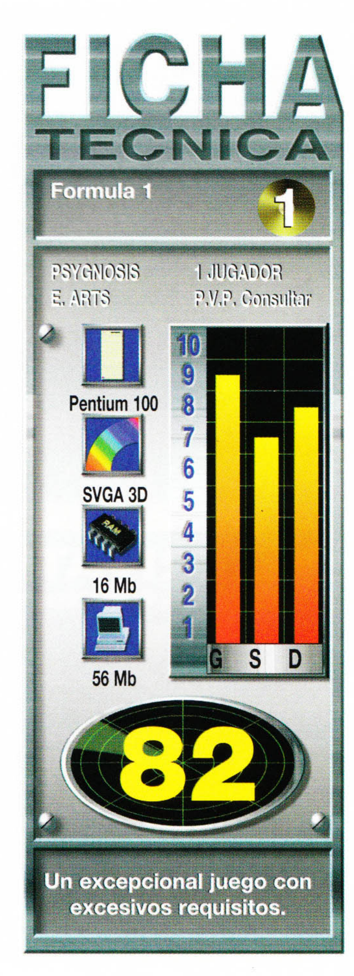
ALTERNATIVAS



NEED FOR SPEED II
Electronic Arts•Electronic Arts
Un entretenido juego de coches con menor gracia que el original.



GT RACING '97
Ocean•Arcadia
Un programa de coches rápido, ideal para equipos menos potentes.



TIME WARRIORS

Un mortal combate a muerte. Los mejores guerreros de todos los tiempos perderán su vida, uno a uno. El último se enfrentará a un maligno ser.



Los programadores de Sylmarils presentan un nuevo juego de lucha que se encuentra a medio camino entre los clásicos programas de dos dimensiones y los más actuales de tres.

La historia que sirve de fondo al juego no es muy original. Un ser omnipotente organiza un torneo en busca del más poderoso luchador de la historia. Para ello, reúne, haciendo uso de sus maléficos poderes, a los mejores luchadores de todos los tiempos. Él mismo se enfrentará al que resulte victorioso. En el fondo, la historia es lo de menos en estos juegos, aunque, increíblemente, luego se lleguen a hacer películas sobre ellos.

Lo realmente interesante del juego es su puesta en escena. En lugar de aprovechar las ya habituales dos dimensiones como en clásicos del estilo de *Mortal Kombat* o *Street Fighter*, se ha creado un entorno tridimensional dentro del que se mueven todos los luchadores. Éstos, a su vez, los encontrarás modelados en tres dimensiones, con unos gráficos de gran calidad y mejor resolución. Hasta aquí, podríamos decir que nos encontramos con un título parecido a *Virtua Fighter* o el mítico *Tekken*. Sin embargo, cuando comiences a moverte te darás cuenta de que las tres dimensiones son en realidad un engaño. Si bien la cámara se moverá de modo que observes el entorno desde diferentes posiciones y puntos de vista, tus luchadores sólo tendrán la posibilidad de desplazarse en un plano. Lo único que ocurrirá será que ese plano se irá viendo desde las distintas perspectivas.

Los gráficos son bastante vistosos, así como los escenarios en los que se mueven. El movimiento es suave y armonioso, aunque la variedad de golpes no es excesiva, lo que redunda en una mayor facilidad de manejo. Dispondrás de ocho diferentes luchadores, no demasiada variedad para un juego de este tipo. Cada uno de ellos dispone de varios golpes, así como de dos combos especiales.

El aspecto sonoro está muy bien cuidado, con melodías pegadizas y buenos efectos especiales. La combinación de imagen y acción está bien lograda, dando lugar a una buena sintonía que invita a jugar.

El juego es bueno, aunque la falta de la tercera dimensión le hace un poco inferior a otros títulos de actualidad. No defraudará a los seguidores de estos programas.

A. J Novillo





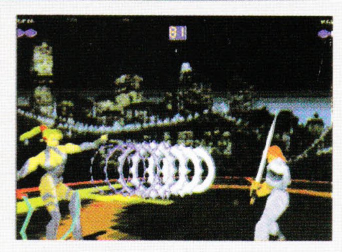
ALTERNATIVAS



X-MEN: CHILDREN OF...

Acclaim•New Software Center

Un gran juego basado en la máquina recreativa de Capcom.

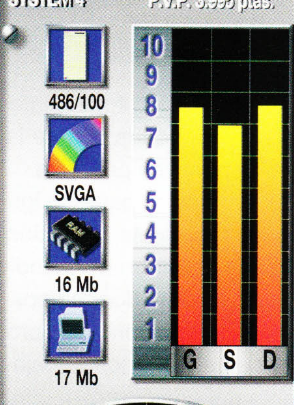


BATTLE ARENA TOSHINDEN

Playmates•Arcadia

Otro juego con gráficos poligonales optimizado para 3Dfx.







Un juego de lucha que no defraudará a nadie.

LA JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGÍA

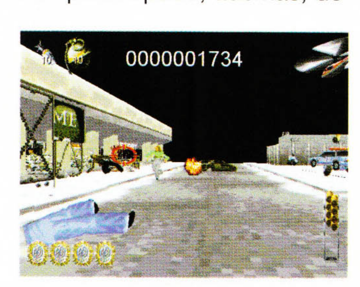


La inolvidable secuencia del héroe caminando descalzo sobre cristales rotos por fin puede ser vivida en nuestros propios pies, quiero decir, ordenadores, gracias a esta sólida trilogía.

Bruce Willis, habiendo dejado ya *Luz de Luna*, recibió el espaldarazo definitivo con un papel bastante tópico, pero que hizo variar un poco el rumbo del cine de acción de su época: *La jungla de cristal*.

Ahora, años después de la primera aventura de John Mclane, llega la mayor y más espectacular de las versiones de esta saga.

Tu deber, por supuesto, es controlar al personaje que interpretó en las películas el marido de Demmi Moore. Se han preocupado, además, de



realizar un juego totalmente distinto para cada una de las tres respectivas películas.

En la primera parte, al igual que en la película, tu misión es la de entrar en un grandioso rascacielos, donde unos terroristas han tomado como rehenes a todos los trabajadores del edificio.

El modo de juego es simple. Es un arcade tipo *Fade to Black*, donde McLane debe matar terroristas a diestro y siniestro y, por supuesto, rescatar a los rehenes, antes de que el terrorista de turno se los "ventile".

En la segunda, los terroristas tomarán un aeropuerto y tú tendrás que eliminarlos a base de tiros con tu punto de mira. Es, en efecto, un magnífico arcade de mirilla, muy al estilo del famoso *Virtua Cop*.

En la tercera parte un terrorista (en la pantalla grande, Jeremy Irons) ha sembrado de bombas la ciudad. Tu misión es detenerlo antes de que alguien tenga que lamentar la pérdida de algún familiar. Para ello deberás moverte por los suburbios de la zona con un taxi, como si del mismísimo *Quarantine* se tratase.





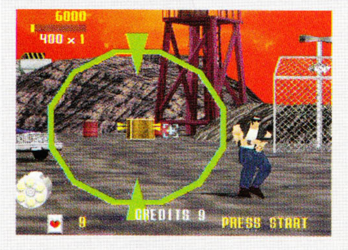
Esta adaptación del juego de consolas tiene un problema. Debido a la alta calidad que han dado a los gráficos, imitando al original, han traído a la plataforma PC un juego con demasiados requisitos. En una máquina potente requiere, para funcionar bien, una tarjeta gráfica 3D.

Por lo demás, posee ritmos machacones y efectos de sonido de gran calidad, que acaban de completar el juego sin más discusión.

V. SÁNCHEZ



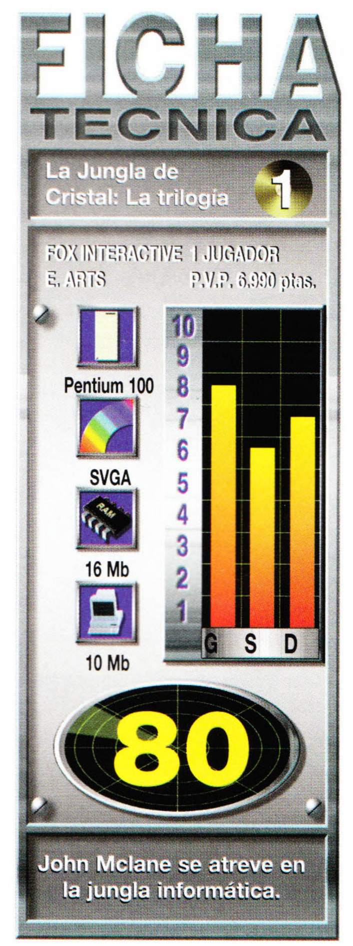
ALTERNATIVAS



VIRTUA COP
Sega•Sega
Un arcade de mirilla de lo mejorcito de las máquinas de Sega.

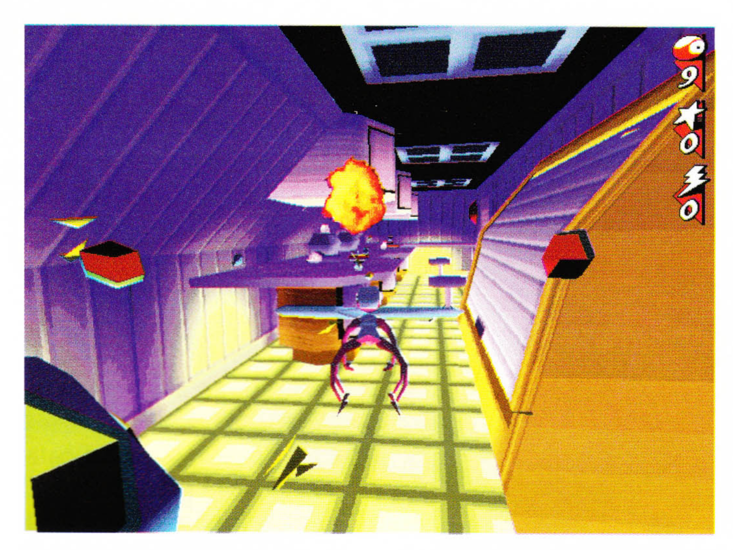


CARMAGGEDON
SCI•Arcadia
Parecido a la tercera fase de *La Jungla*, es aún más brutal...



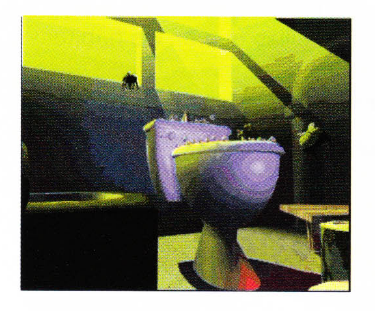
BANZAI BUG

Hoy por hoy todo se simula. En este caso, debes ponerte a los mandos de un curioso chinche que tendrá salir de un gran problema: la casa del exterminador de mosquitos.



Banzai Bug es un insecto legendario. La historia de su vida ha pasado de padre a hijos entre los insectos de todo el mundo. Durante su juventud, decidió recorrer el mundo. Entró en un coche que le llevó a la mayor experiencia de su vida. Había quedado atrapado en casa de un exterminador de insectos. ¿Qué hacer ahora? Huir, por supuesto. Tienes que dirigir a Banzai en su escapada.

El juego lo ves desde detrás del insecto. Puede volar en cualquier dirección del espacio, pues tiene 360 grados de movilidad. Puedes modificar la velocidad del avance, así como rotar con respecto a tres ejes. También dispararás unas bolas para

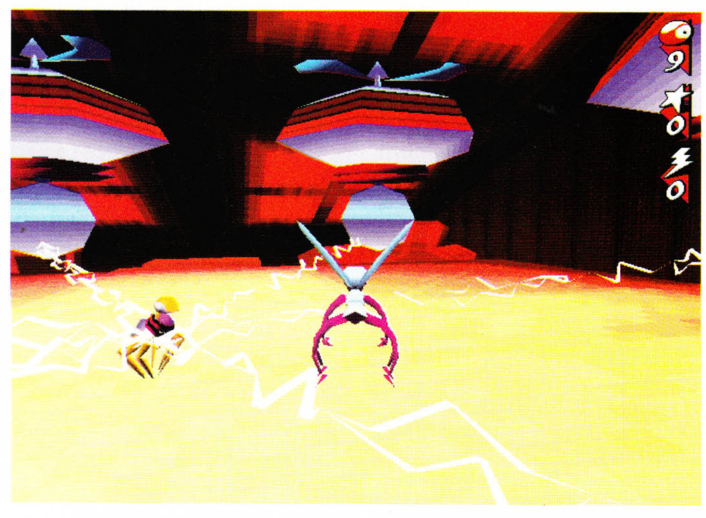


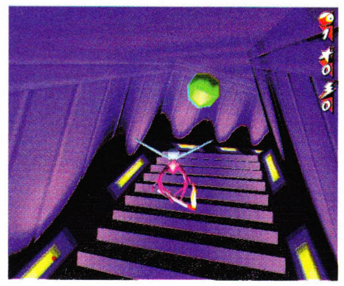
eliminar a los robots creados por el exterminador, así como las distintas trampas colocadas a lo largo del juego.

Éste está dividido en varias fases. En cada una de ellas realizas una serie de acciones hasta saltar al siguiente nivel, como encontrar comida o algún objeto, o bien volar a través de los conductos de aire eliminando a tus enemigos hasta alcanzar otro nivel.

Entre las distintas fases aparecerán unos vídeos protagonizados por Banzai en los que te narran lo que le ocurrió, así como los amigos que conoció y las soluciones que le fueron apareciendo. Una nota importante del juego es que está íntegramente traducido al castellano, y la traducción es bastante buena, algo no muy habitual.

El aspecto técnico es un poco flojo. La calidad de los vídeos es bastante baja. Durante el desarrollo se gana algo, pero poco. Al ser un juego de Windows 95, dispones de la posibilidad de





jugarlo en modo pantalla completa o en ventana. También podrás elegir el número de colores entre 8 y 16 *bits*. Sin embargo, el aspecto gráfico en general no es atractivo y el movimiento no es especialmente fluido. El sonido es mediocre, salvando la brillantez de las voces digitales traducidas a nuestro querido idioma.

En el aspecto lúdico, no pasa de entretenido. Existe variedad en los niveles, pero acaba cansando al rato de jugar. La propuesta no es mala, pero hay juegos de similares características y mayor calidad, tanto técnica como en cuanto a capacidad de entretenimiento.

Un título discreto que no aporta nada nuevo y no produce sensaciones que sean demasiado espectaculares.

A. J. Novillo

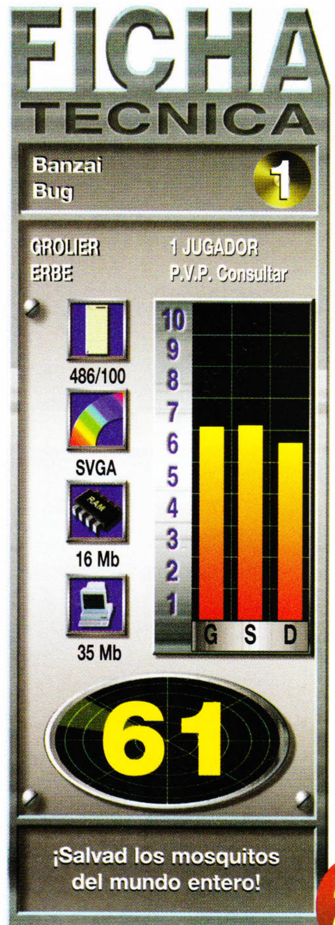
ALTERNATIVAS



COMANCHE 3
Novalogic•Electronic Arts
Un gran simulador basado en el helicóptero "Mosquito".



BAD MOJO
Pulse/Acclaim•Arcadia
Otro insecto (una cucaracha...), que cuenta con su propio juego.



COMANCHE 3

Años de desarrollo tecnológico han producido la aeronave más avanzada. En tus manos está el temible RAH-66 Comanche... No desaproveches tu ocasión.

Sin duda, RAH-66 Comanche es la aeronave biplaza estrella del actual ejército de los Estados Unidos. Se trata de un helicóptero válido para reconocimiento y ataque, con unas características que lo hacen único. Desarrollado específicamente para actuar bajo condiciones nocturnas y de baja visibilidad, está diseñado de manera que sus perfiles den una baja señal, lo que le hace casi indetectable para los radares enemigos.

Para orientarse en esas condiciones dispone de unos detectores de infrarrojos situados en el frontal del aparato, sincronizados con los cascos de los pilotos, que proporcionan una imagen total del entorno. Piloto y copiloto van en cabinas independientes. Cada uno dispone de distintas pantallas, en las que se obtiene la máxima información acerca del terreno circundante. RAH-66 es rápido, invisible y está informatizado: un lujo para pilotos.

Novalogic traslada este lujo a la pantalla, convirtiendo en realidad el sueño de cualquier aficionado a la simulación aérea bélica. En las anteriores entregas de *Comanche* nos sorprendía una calidad gráfica impropia de la época y el juego se basaba más en los principios de un arcade que en la propia simulación. Ahora vuelve a sorprendernos la enorme calidad gráfica que han conseguido.

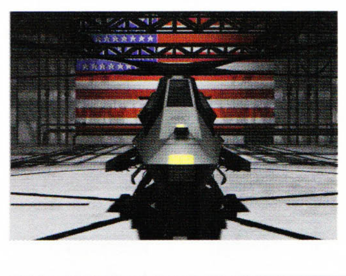
Además, el jugador puede elegir entre un modo de vuelo básico, donde la pericia a la hora de volar no es el factor más importante, o una simulación de control avanzado, en la que habrá de tener en cuenta tanto los parámetros referentes a la aviónica del aparato como los sistemas de armamento. Es decir, un control total del helicóptero.

RECOMENDADO

El juego se estructura en varias campañas, cada una de ellas divididas en misiones que podrás elegir en el orden que prefieras. Éstas son de lo más variadas. Hay misiones tanto diurnas como nocturnas, en solitario, o misiones en las que irás acompañado de un grupo de ala; en algunas incluso tendrás la oportunidad de pedir apoyo artillero a tierra. En cada misión deberás lograr los objetivos que se te vayan asignando.

Para conseguir el máximo rendimiento de este helicóptero, se incluye un apartado de modo de entrenamiento en el cual, a través de un instructor, te irán asignando misiones más sencillas que en las habituales del modo campaña. Gracias a ellas te podrás ir familiarizando con el funcionamiento y el manejo del impresionante RAH-66.











Hay que destacar que todas las voces digitalizadas del programa están traducidas al castellano, lo cual es una inestimable ayuda para el seguimiento de las misiones, sobre todo en el apartado de instrucción: tienes que seguir todas las órdenes que te dictan en cada momento. Este instructor incluso te dará consejos acerca de la manera más positiva de afrontar un ataque con el mínimo riesgo, así como algún truco que te ayudará en las campañas más complicadas. Casi podríamos decir que este modo de instrucción es como una escuela de pilotos, de la que saldrás preparado totalmente para enfrentarte al enemigo.

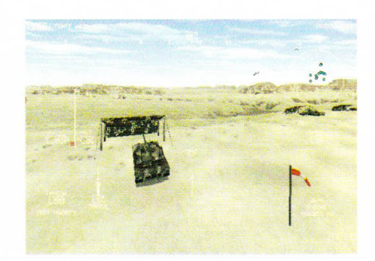
La calidad gráfica es sorprendente y espectacular. Todos los componentes del juego están realizados con polígonos de texturas "mapeados", lo que hace que instalaciones, vehículos e incluso cualquier aspecto del terreno adquieran un realismo extremo. Pero la calidad gráfica no se limita a este aspecto. La magnífica ambientación se ve reforzada por el tratamiento de luces; consiguen que a cada situación le corresponda unas condiciones luminosas acordes con el momento del día o de la noche en que se desarrolle la misión. Efectos translúcidos de las nubes al atravesarlas, explosiones reales y un sinfín de detalles lograrán que te sobrecojas en tu cabina virtual.

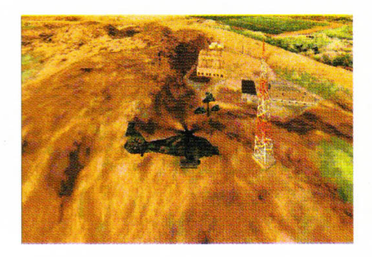
La resolución máxima que permite el juego es 600x480 en modo SVGA, pero se incluyen resoluciones mucho más pequeñas en modo VGA para equipos menos potentes, con la consiguiente pérdida de calidad. Aun así, a partir de un Pentium 133 la calidad de los gráficos es perfecta. El sonido ha sido grabado con el sistema Dolby Sorround, lo cual es una seña de identidad suficiente para avalar una magnífica calidad.

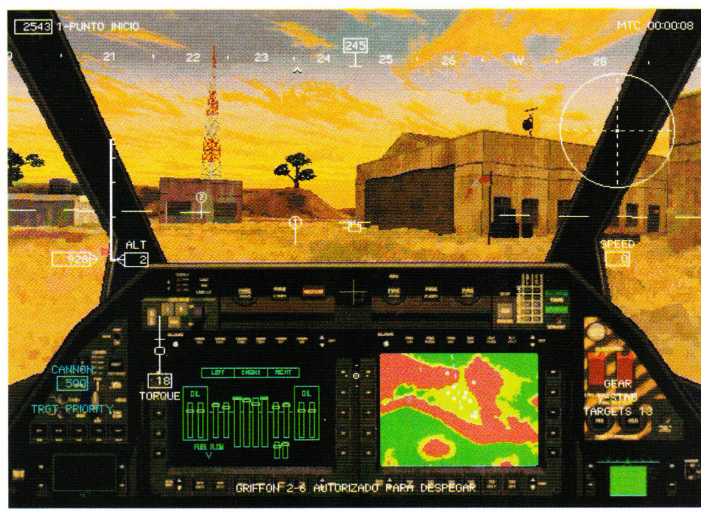
Otro apartado que no ha sido descuidado es el modo multijugador, tanto a través de módem, como de red IPX. Esto es un aliciente más para disfrutar de horas y horas jugando a este magnífico simulador, ya que la inteligencia de los enemigos en algunas ocasiones se queda algo corta. Esto se consigue subsanar notablemente cuando te enfrentas a otros pilotos reales.

Todas estas características hacen que estemos delante de uno de los mejores simuladores de este momento. Los aficionados a este emocionante género sabrán apreciar en su totalidad.

L. MARTÍNEZ











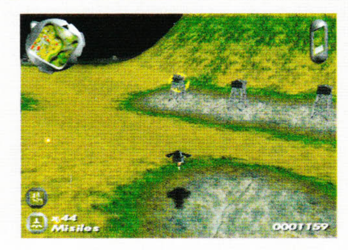




ALTERNATIVAS



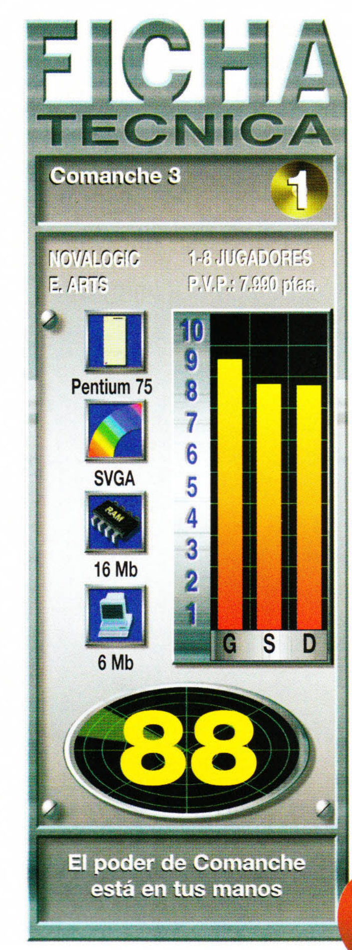
APACHE LONGBOW
Jane's•Electronic Arts
Un "señor" simulador, que pronto contará con segunda parte.



SWIV 3D
SCI•Arcadia
Un juego de helicópteros más bien basado en el arcade.



HELICOP
Interactive•System 4
Un juego educativo para infantes, con helicóptero como protagonista.



PRO PINBALL: TIMESHOCK!

Empire nos presenta un *pinball* con todas las papeletas del éxito: bueno, bonito y barato. Los entusiastas del género no pueden pedir más.

Los *pinball* se adaptaron rápidamente al ordenador y consiguieron enganchar a un público que pronto fue incondicional. Muchas de las compañías que se dedican a producir estos juegos se han relajado bastante. Sin embargo, hoy podemos disfrutar de un producto donde se han esmerado bastante. Gracias a su bajo precio, todo buen aficionado debería tenerlo en cuenta para su "juegoteca".

Una de las cosas que en un primer vistazo puede decepcionar a muchos es que **Pro-Pinball Timeshock!** sólo ofrece una mesa de juego. Sin embargo, su calidad es tan elevada que no se echa en falta que haya más. La mesa se basa en un ambiente futurista, con unos gráficos muy llamativos y agradables.

Hay que resaltar que el juego está completamente traducido al castellano, tendencia que esperamos siga el resto del sector. El menú de opciones que incluye el juego es bastante completo. Puedes ver de cuatro formas diferentes la mesa de juego, tres tridimensionales y la clásica vista en dos dimensiones para los más nostálgicos. Lo que no puede pasar desapercibido es la posibilidad de conseguir resoluciones de hasta ¡1600x1200 y 16 millones de colores! Sin embargo, esto sólo está al alcance de los poseedores de una tarjeta gráfica con una sustancial cantidad de memoria y un monitor de buen tamaño.



El apartado gráfico es bueno. La bola guarda un parecido envidiable con la realidad de cualquier *pinball* y su movimiento es continuado y suave. La música es de calidad. El juego tiene pistas de CD-Audio grabadas en Dolby Sorround. La banda sonora es "cañera" y anima, igual que las voces digitalizadas.

Un buen producto con un precio atractivo para todos los entusiastas del género.

L. MARTÍNEZ

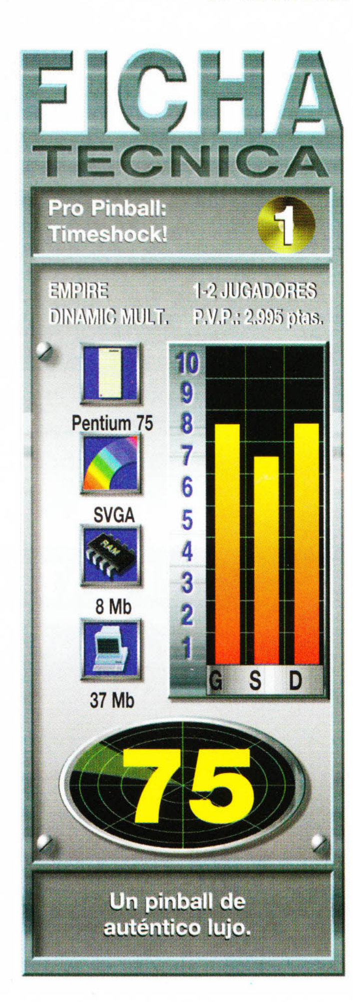
ALTERNATIVAS



SLAMTILT
21st Century•Spaco
Más de lo mismo de los especialistas en *pinballs*.

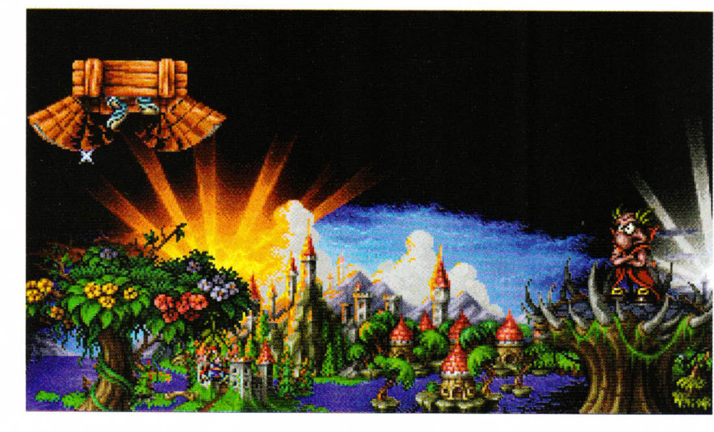


PRO PINBALL: THE WEB!
Empire•Arcadia
Primera entrega de este juego, pero de peor calidad.



LOMAX

Las plataformas, el género por excelencia de consolas caseras, regresan al universo PC como un soplo de aire fresco, venido de Playstation.



La carencia de imaginación es un mal endémico dentro del mundo del software lúdico. Dada la enorme competencia entre las casas programadoras, aparece la necesidad de lanzar muchos títulos durante el año, lo que redunda en una falta de originalidad. De ahí que el mundo de las consolas sirva en muchos casos de espejo para el resto de plataformas. Múltiples han sido los casos de conversiones procedentes de las máquinas recreativas y de las videoconsolas. Antes fueron Sega Megadrive y Super Nintendo, y ahora es Sony Playstation, la videoconsola de moda.

En este caso se trata de **Lomax**, un título de plataformas protagonizado por un *lemming*. Sin embargo, abandona el típico estilo de los juegos de *Lemmings* que todos conocemos para convertirse en un programa de plataformas al más puro estilo *Sonic*. Avanzarás, en efecto, en sentido horizontal, recogiendo monedas y pasando distintos niveles.

La sinopsis es simple. Un mago ha transformado a los simpáticos *lemmings* en seres malvados, convirtiendo su bello país en un lugar horrible. Sin embargo, un joven caballero ha resistido y vuelve a salvar a su patria. A lo largo del camino encontrará elementos que le serán de ayuda en su aventura. Dispones de diversas armas. La mayoría serán gorros de distintas formas que podrás arrojar y de este modo convertir a tus enemigos en los simpáticos *lemmings* que realmente son.





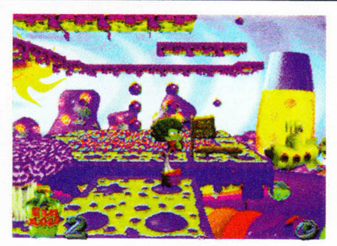
Técnicamente se trata de un programa de una calidad bastante elevada, muy similar al original de consolas. Las opciones gráficas pasan, en modo ventana a pantalla completa, de 256 a 64.000 colores. El movimiento es bastante fluido y dinámico, con colores brillantes y espectaculares. El sonido, por su parte, es bastante atractivo, con melodías entretenidas y divertidas sin resultar cargantes, lejos del clásico "machaqueo bakalaero".

En conjunto, un título muy propio de consolas, convertido con éxito a nuestra plataforma. No dispone de gráficos apabullantes ni vídeos sobrecogedores, pero es de sencillo manejo y proporciona una diversión distinta a las habituales en el mundo PC.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS

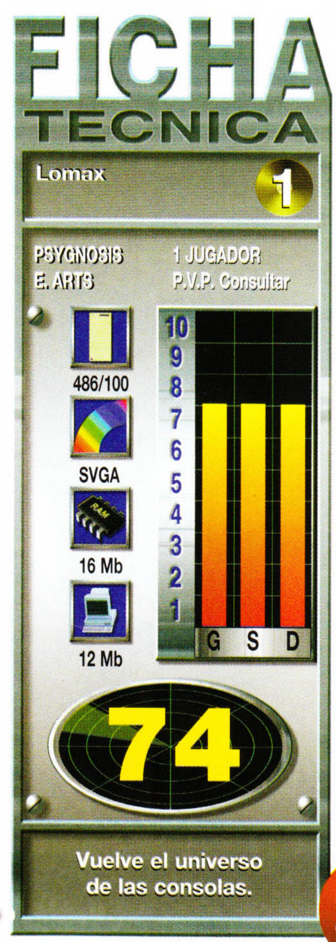


BUG TOO
Sega•Sega
Otro juego de plataformas, pero con un personaje de Sega.



HELICOP
Interactive•System 4
Un helicóptero que da saltitos intentando recuperar vocablos.







Q.A.D.

El espacio infinito está lleno de despistados humanos, abandonados en un medio extraño... Debes encargarte de su imprescindible rescate.



La galaxia, por lo menos en las mentes calenturientas de los guionistas cinematográficos e informáticos, así como de los novelistas de ciencia ficción, es un lugar inseguro, por no decir extremadamente peligroso. A todo el mundo le puede pasar cualquier cosa: nadie está a salvo de los designios de las razas alienígenas con obscuros pensamientos dedicados a los tristes y casi no pensantes seres vivos que formamos la parte dominante de la tierra.



Como el peligro comienza a resultar sospechoso, los humanos se están empezando a proteger de esos ataques espaciales enemigos. Utilizan naves que puedan transportar a todos esos humanos que, en una extraña costumbre, son secuestrados en planetas lejanos y abandonados a su suerte.

Tu misión en este **Quintessential Art of Destruction** (han incluido la palabra arte en el título: desde luego los hay valientes) es rescatar a esos estúpidos humanos antes de que los maten... o te pongan nervioso y seas tú el que acabe por matarlos, cosa quizá más probable que la otra.

Por si fuera poco, en tu cruzada para salvar a una humanidad beoda serás atacado por los secuestradores, personajes que deberían rabiar de felicidad cuando los liberas de su pesado trabajo.

Los gráficos del juego, de un nivel medio-bajo, se salvan tan sólo por la sensación de tridimensionalidad que crea la niebla que incluyen en los paisajes, una sensación muy correcta y que hace recordar maravillas tales como *Magic Carpet*. Por cierto, parece que han querido copiar descaradamente este juego, pero se han olvidado de los filtros que proporcionaban la sensación de tridimensionalidad.

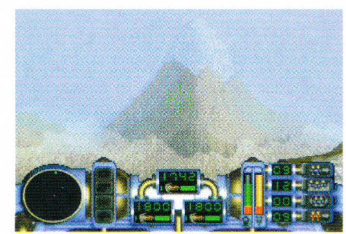
La música *techno* que te aburrirá en todo el juego acaba de estropear una banda sonora muy poco trabajada, en la que no se escucha ninguno de los sonidos que la ciencia ficción nos ha hecho imaginar en la galaxia.

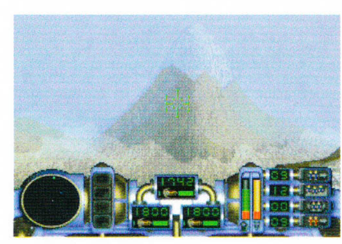


En definitiva, es uno de esos juegos que jamás han soñado con llegar a los anales del recuerdo. El mercado está empezando a estar saturado de programas de este tipo, que pasarán sin pena ni gloria y que habría sido mejor que no pasaran.

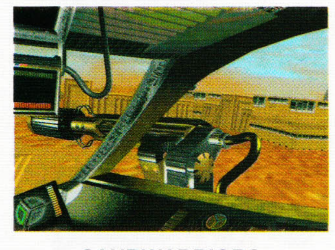
V. SÁNCHEZ







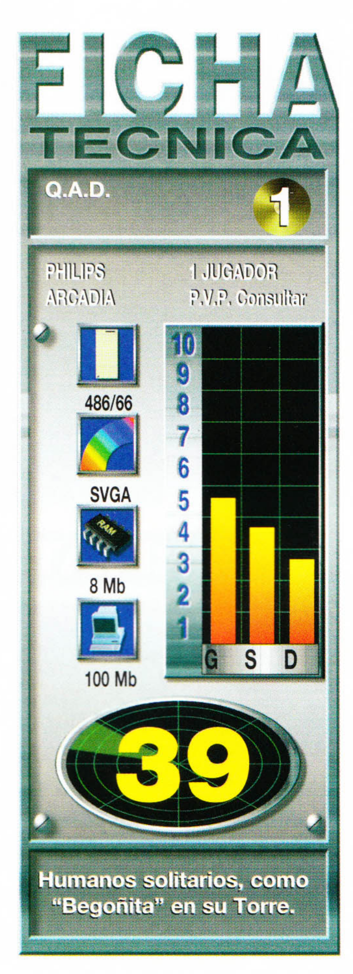
ALTERNATIVAS



SANDWARRIORS
Gremlin•Arcadia
Producto del mismo género basado en un Egipto futurista.



DEATHDROME
Viacom New Media•Virgin
Un arcade bastante entrenido con buenos gráficos.



REALMS OF THE HAUNTING

Una mansión cargada de monstruos de las tinieblas necesita un cerebro clarividente que los destruya... y que aporte algo de inteligencia a un programa deficiente.

¿Cómo?, ¿que si se repone *Alone in the Dark*? Pues no, se trata de una discreta copia, que no alcanza ni por asomo el grado de continuación.

La historia, para empezar, es muy parecida. Un joven, distanciado de su padre, recibe de pronto una carta de los abogados del mismo para que recoja la herencia. Y para que, de paso, descubra el misterio que encierran unos sellos de piedra y una misteriosa mansión por la que se obsesionó su padre.

Una vez dentro de la mansión, por supuesto tenebrosamente encantada, las puertas se cierran a tus espaldas, por lo que salir promete ser algo más que interesante.

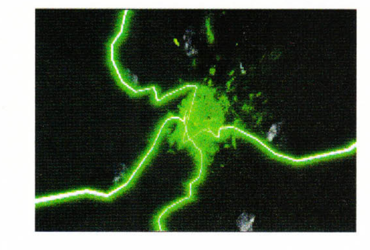
El sistema de juego cambia el sinfín de cámaras situadas por todo lo ancho de las habitaciones por una sola. Te acompañará siempre desde una perspectiva subjetiva, como si del mismísimo *Doom* se tratase.

Por ahora, el punto de vista es lo único que varía respecto al gran juego de Infogrames, porque lo demás es una burda copia. El modo de aventura-arcade es exactamente igual en ambos casos.

Una vez saltadas las barreras de parecidos, hablemos de **Realms of the Haunting**. Al parecer es algo original, pues se trata de una aventura gráfica tipo *Doom*. Sin embargo, eso mismo hizo el maravilloso *Normality*, con resultados mucho mejores.

Gráficamente hay que comentar dos apartados totalmente distintos. Por un lado, las secuencias de vídeo, que hacen que el juego ocupe tres CDs, y por otro lo que es el propio juego, que haría que el título ocupase sólo uno, y de sobra.

Los gráficos de los vídeos, pese a no estar en resolución entrelazada, tienen un gran problema. La escasa calidad de la imagen viene dada por haber sido filmada seguramente en un soporte magnético y luego volcada al ordenador sin reparos (al contrario que en juegos como *Wing Commander 4*, donde todo es cien por cien cine, y no vídeo, y cien por cien calidad).

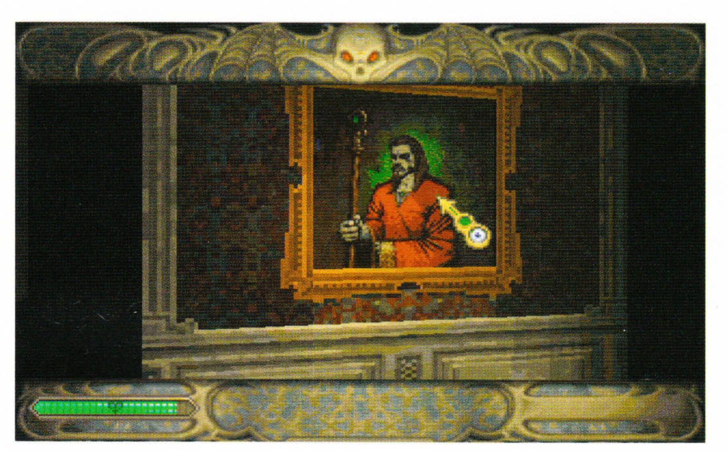


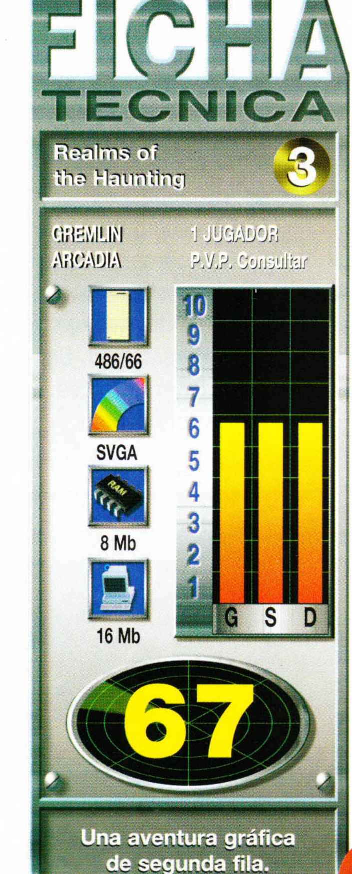
El resto de los gráficos se limita a respetar los juegos ya realizados, para, si es posible, evitar todo tipo de confrontación, donde seguramente saldría perdiendo.

V. SÁNCHEZ





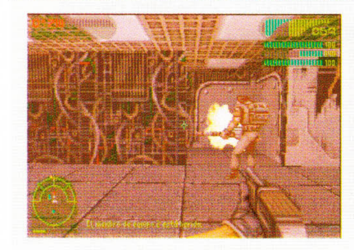








ALTERNATIVAS



LAST RITES
Ocean•Arcadia
Otro *Doom* con algunas pinceladas de estrategia.



ST GENERATIONS
Microprose•Proein, S.A.
Una aventura, con *Doom* incluido, basada en el Universo *Star Trek*.



SPEEDSTER

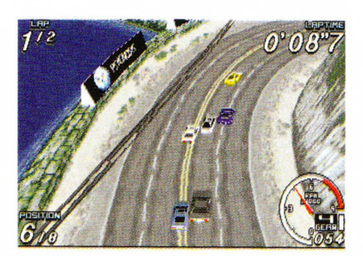
La velocidad, una de las grandes pasiones del hombre, vuelve a estar a nuestro alcance gracias a este interesante programa, con buenas carreras desde vistas cenitales.

Un título más en el aluvión de programas de carreras de coches de todo tipo que han surgido en este año 1997, muy fructífero para las compañías programadoras. Desde *The Need for Speed II* hasta *Test Drive Offroad*, pasando por los lanzamientos de Sega, el gigante nipón, y otros títulos, esta temporada ha vivido una inusitada avalancha de programas relacionados de un modo u otro con la velocidad. La mayoría de ellos son bastante parecidos en su manera de representar la acción, aunque unos lo consigan bastante mejor que otros.

El juego que ahora llega hasta nosotros modifica en cierto modo esta percepción de la realidad. Normalmente sigues el transcurso de la carrera desde dentro del coche, con posibilidades de cambiar a una cámara exterior que facilita notablemente el manejo, caso de, por ejemplo, el gran *Interstate 76*. Sin embargo, en **Speedster** se ha optado por una visión superior, incluso cenital. No es algo que sea tampoco excesivamente novedoso, pues ya había sido empleado en el clásico *Offroad*, o incluso en *Death Rally*.

Sin embargo, en la mayoría de estos casos eran circuitos pequeños con curvas acentuadas, no como en este título. Aquí los coches son bastante más grandes. Pero no todo son virtudes. El aspecto gráfico es bueno en alta resolución, mientras que en baja deja mucho que desear. Por otra parte, se hecha mucho en falta la posibilidad de





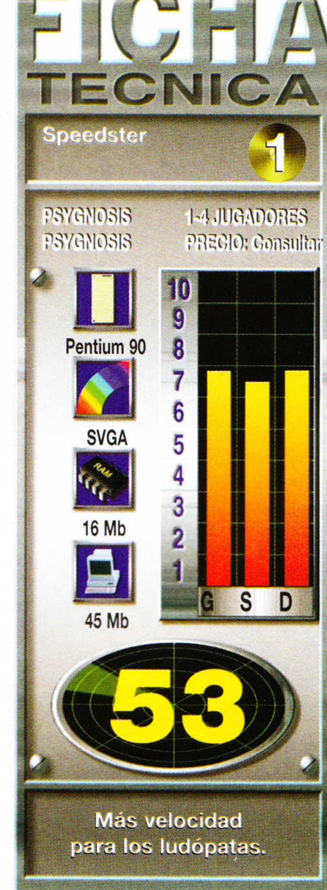
mover la cámara para disponer de la capacidad de modificar el punto de vista.

Las opciones que aparecen en el juego son las típicas de un programa de carreras. Puedes jugar un campeonato, corriendo todos las carreras, realizar una única o entrenar.

Una nota curiosa son los vehículos. Además de los habituales deportivos se han incluido pesos pesados, como todoterrenos, furgonetas, etc. Sin embargo, la sensación al correr con ellos no es tan agradable como con algo más veloz. Dentro de la carrera también puedes modificar opciones, como el posicionamiento de los *checkpoints*, los competidores, etc.

En conjunto, el programa es bastante correcto, pero peca de consumir demasiados recursos del ordenador. Además, mientras juegas no vas a sentir esa excitante sensación de velocidad habitual que poseen otros buenos títulos de carreras.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



FORMULA 1
Psygnosis•Electronic Arts
Todo un programa basado en la fórmula reina automovilística.

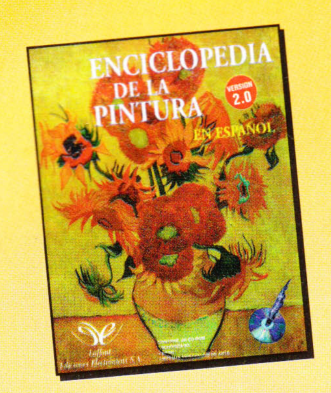


SPEED DEMONS
Dinamic•Dinamic
Un juego de carreras en perspectiva isométrica.



SENSACIONAL OFERTA SÓLO PARA LECTORES DE PC-PLAYER

~~9.995~~ AHORA 3.995 ptas. c/u



ENCICLOPEDIA DE LA PINTURA

La más completa galería de arte en CD-ROM. Permite acceder a la información por pintores, estilos, temas, períodos, nacionalidad de los pintores, ciudades y lugares donde se encuentran actualmente las obras. Incluye biografía del pintor, características de la obra, medidas, etc.

PLANTAS MEDICINALES

El Dioscórides con un nivel de interactividad absoluta, 600 Mb de información, 180.000 referencias alfabéticas, 2.000 imágenes, grabados y gráficos, descripción, uso, virtudes, etc.



PARQUES NACIONALES DE ESPAÑA

Parques Nacionales de España es una obra multimedia interactiva que facilitará a viajeros, amantes de la naturaleza, y usuarios en general, niños y mayores, el conocimiento de la fastuosa riqueza natural de España.



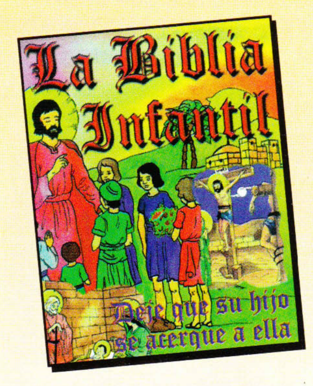
ENCICLOPEDIA MATEMÁTICA

Números, ecuaciones e inecuaciones, polinomios, geometría, sistema métrico decimal, conjuntos, divertimentos matemáticos, personajes, etc., plasmados en 800 temas expuestos en 2.800 pantallas,con más de 9.000 gráficos y 200 animaciones interactivas.

VINOS DE ESPAÑA

Más de 1.200 imágenes, 1.709 bodegas, 102 mapas autonómicos y denominación de origen, más de 1.000 plantillas de hipertexto, 23 secuencias de vídeo.





LA BIBLIA INFANTIL

Acerca a los más pequeños la religión católica, mediante ilustraciones interactivas, textos explicativos y locuciones hechas por profesionales. Una moderna herramienta de ayuda a la diversión, muy útil a la hora de hacer familia y un poco de apostolado.

VÁLIDO HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Solicite los Programas Multimedia que desee, enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*.
E-mail: suscrip@towercom.es Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES PROGRAMAS MULTIMEDIA:

- ☐ Parques Nacionales de España
- ☐ Enciclopedia de la Pintura
- ☐ La Bibilia Infantil
- ☐ Enciclopedia Matemática
- ☐ Plantas Medicinales
- ☐ Enciclopedia de los Vinos de España

Nombre y apellidos .... F. Nacimiento ....
Domicilio .... C.P ....
Tel. .... Localidad ....
Provincia .... Profesión ....

FORMA DE PAGO:

- ☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....
  Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....
- ☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío y embalaje 450 ptas.
- ☐ Cheque a nombre de **CD Proyectos Especiales** que adjunto.
- ☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

Firma:

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID



MAGIC THE GATHERING

Frente a frente. Mano a mano. Los dos oponentes se miran de forma muy poco amistosa, mientras con el rabillo del ojo observan las bazas que les quedan para que su ataque se haga efectivo...

Desde tiempos remotos, el hombre siempre ha deseado ser lo que realmente no es. Siempre deseó volar, y desde cierto punto de vista (el aéreo), tenemos que decir que lo consiguió.



Sin embargo, no todos tienen el milagro al alcance de la mano... Y muchos sí lo tienen al alcance del PC. Así, si te apetece volar, o cualquier otro milagro, como ser alcalde de una ciudad, general de la Segunda Guerra Mundial o maquinar guerras interestelares, puedes hacerlo.

La gracia de esto es, por supuesto, que nadie puede hacer estas cosas normalmente. Sin embargo, poco a poco empezó a salir un tipo distinto de simulaciones: las de juegos "de siempre", que servían para que una persona sola pudiese utilizar un juego sin necesidad de contrincantes humanos.

Esto llega a límites insospechados cuando hablamos de juegos de mesa, trasladados a los ordenadores, como el que comentamos, **Magic: The Gathering**.

Jamás, que yo recuerde, un juego de estas características ha llegado a niveles tan altos, ya no de aceptación, sino de puro y duro fanatismo. Gran parte de la magia que posee un juego de cartas se basa en una especie de relación "afectiva" entre los jugadores y la baraja.

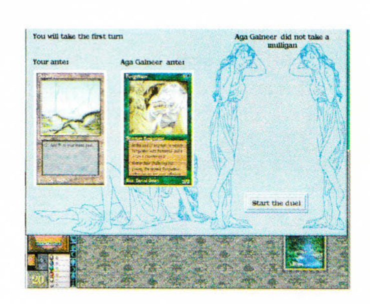
Cuando todo esto se pasa a un juego de ordenador, esa especie de hechizo de amor que te echan las cartas de plástico y cartón se pierde. Es una muestra demasiado fría de representar algo así.

RECOMENDADO

Posiblemente, uno de los puntos más polémicos entre los jugadores aficionados y los puristas es la inclusión en el programa de un módulo para que cada jugador se cree su propia baraja. Aparecen todas las cartas del juego que existen en el mercado hoy en día.

El problema llega cuando decides colocar en tu baraja una de las cartas de Magic más caras del mundo, como por ejemplo la famosa Black Lotus, valorada en más o menos medio millón de pesetas... sólo en su primera edición.

El juego, estructurado en tres secciones básicas, incluye un cuarto apartado. Se trata de uno de los tutoriales más completos, complejos y trabajados que se han podido ver dentro del mundo del software de entretenimiento desde hace bastante tiempo. Y es que sentarse hoy en día frente a un programa de la complejidad y la dificultad de **Magic: The Gathering** sin haber jugado nunca antes precisa, cuanto menos, unas cuantas horas de lenta digestión formativa.





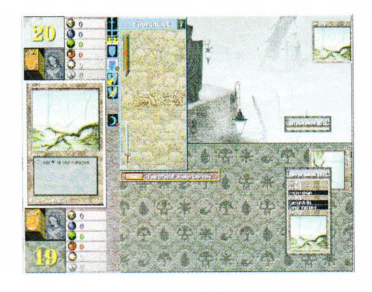


Los otros tres apartados, además del tutorial, se componen del anteriormente mencionado editor de barajas, donde te podrás crear una totalmente personalizada. Se trata de una posibilidad que sólo van a poder apreciar los expertos, ya que elegir las cartas correctas es de una precisión pasmosa. Para los menos expertos hay unas barajas ya creadas.

El segundo apartado básico es el simple duelo. Con tu propia baraja debes vértelas con el contrincante más inteligente que conoces, tu ordenador. Por turnos, y respetando las reglas originales, deberás conseguir vencer a toda costa a cualquiera de los ataques enemigos, usando las posibilidades que tiene tu baraja, en lo que a hechizos, criaturas y obtención del preciado maná se refiere.

El tercer apartado, más original y de mayor calidad, incluye una aventura, *Shandalar*, donde debes manejar a un personaje en una tierra inhóspita. Los peligros te esperan a cada esquina y, para solventarlos, nada mejor que luchar contra feroces hechiceros con tu propia baraja informática.

Para colmo, esto no es todo en *Shandalar* ya que, como en todo buen juego de rol, no sólo hay personajes malvados que piensan en matarte. También los hay más o menos bondadosos, que te ofrecen cambios de cartas o te las venden por precios directamente proporcionales a su calidad.





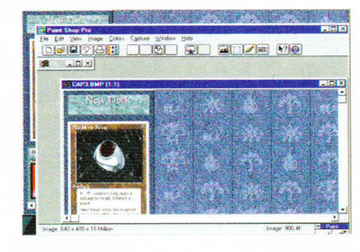


Los gráficos del juego son excesivamente simplistas en ciertos sentidos: una digitalización tras otra de todas las cartas de una baraja de Magic, unos cuantos adornos para los fondos y, para el modo de aventura, unos esquemáticos diseños, que no dicen nada nuevo.

El sonido, por lo demás, no podía ser menos, y es que aquí no han reparado en gastos: ni siquiera los han tenido. Los únicos sonidos que podrás escuchar durante el juego serán unos pequeños efectos muy simples. Si tienes la extremada suerte de no saber jugar, podrás disfrutar del maravilloso audio del tutorial, única parte del juego cargada de voces, músicas y efectos sonoros.

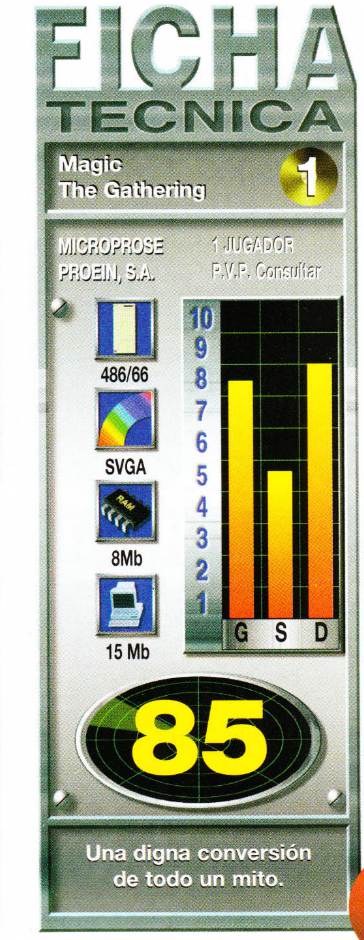
En fin, un juego mítico, ahora jugable en solitario, en esas tardes aburridas donde nadie puede echar una manita de cartas contigo y sólo te queda tu ordenador.

V. Sánchez









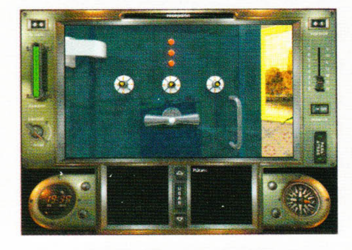
ALTERNATIVAS



VEGAS GIRLS

V. Software•Proein, S.A.

Otro juego de cartas, aunque de diferente estrategia.



SAFECRACKER

GT Interactive•New Software Center

Estrategia donde tienes que “romperte el coco”.



CASA DE TÍO HENRY

Trilobyte•Arcadia

Dieferentes juegos “de pensar” provenientes de grandes títulos.

JACK NICKLAUS 4

El deporte de élite por excelencia vuelve al gran público a través de un título más de la saga de este gran jugador, ahora ya retirado y un tanto caído en el olvido.



Junto con *PGA Tour Golf*, una de las mayores sagas de juegos deportivos, concretamente del deporte burgués por excelencia, el golf, ha sido la serie que Accolade ha ido sacando bajo el auspicio del jugador de golf Jack Nicklaus. Ya va por el cuarto ejemplar, que no es poco.

Todos sabemos, a estas alturas, cómo se juega al golf. Además, después de tanto tiempo nadie se ha quedado sin alguna partidita con algún simulador de este deporte... En fin, si lo miramos con detenimiento nos daremos cuenta de que ha pasado mucho tiempo desde que apareció el primer programa del género, pero no ha habido en ellos grandes mejoras, o al menos no mejoras que sean realmente palpables para el jugador medio.

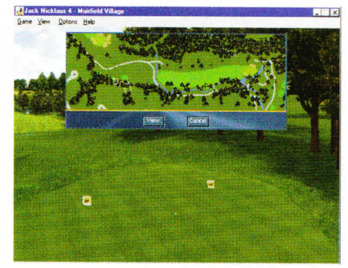
Como era de esperar, la diferencia entre este título y anteriores de la saga es escasa; yo diría que no se percibe.

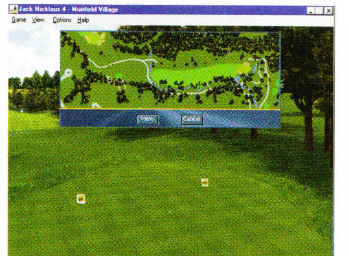
El sistema de juego, a la par que simple, es el mismo que se ha venido utilizando desde siglos atrás. Han innovado lo mínimo posible, no vaya a ser que se les escape algo novedoso y la líen.

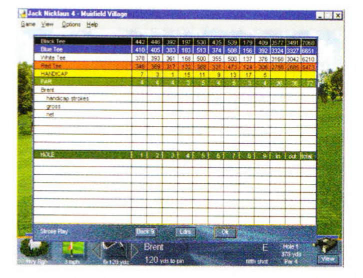
Los gráficos habría que revisarlos con lupa, para comprobar si realmente esta cuarta parte no es la tercera sólo que con otra portada. Son, por supuesto, lo mismo de siempre, una digitalización "cutre" del dichoso jugador. Los gráficos que conforman el decorado ya los vimos hace unos tres años.

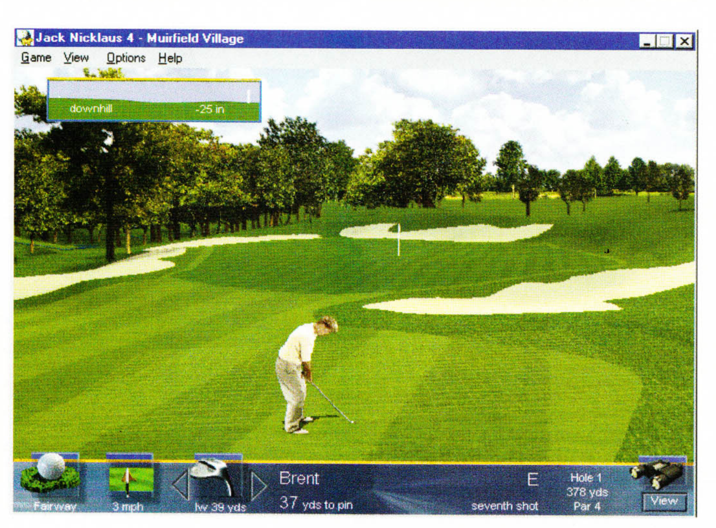
Una muestra más de que algunas sagas informáticas deberían retirarse del mercado para dejar espacio a nuevos productos, cuya única premisa sea innovar.

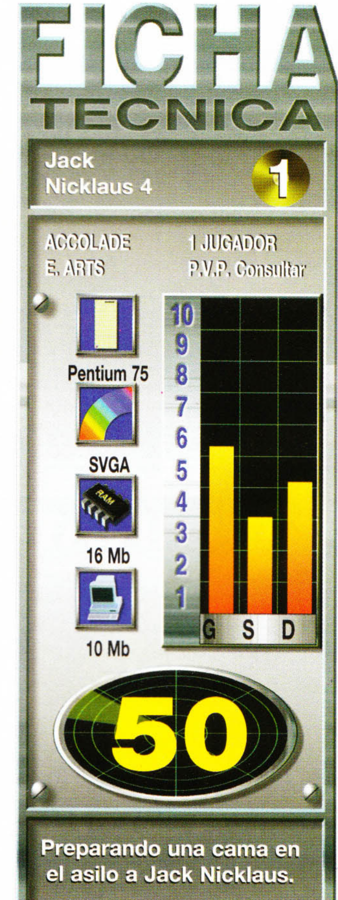
V. SÁNCHEZ







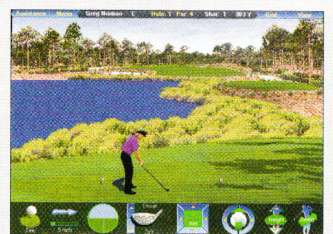




ALTERNATIVAS



LINKS LS
Access/Eidos•Proein, S.A.
El mejor juego de golf de la historia.



GREG NORMAN
Grolier•System 4
Otro famoso golfista patrocinando un juego de golf.

Sonidos... ¿Alguien pretende oír algo aquí? Pues siento decir que el escaso numero de sonidos que existen en el juego hará que más de uno se levante de su cómoda silla, frente al querido ordenador, para comprobar si realmente es verdad que siguen conectados los altavoces. Y es que, si el exceso de sonido molesta, la falta total también.

NO RESPECT

Año 2.197. Las guerras entre corporaciones en busca de planetas con mineral ya han terminado. Han llegado a un curioso pacto: resolverán sus problemas en nobles torneos.

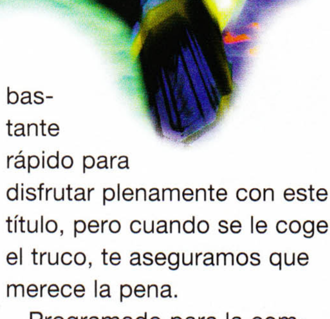




En lugar de organizar guerras para conseguir poseer cada planeta, es bastante más sencillo enviar a tu mejor guerrero a un torneo en el que deberá competir con el resto de luchadores de las corporaciones rivales. Para ello, cuenta con una nave todoterreno que deberá dirigir por la superficie de cada uno de los planetas, a fin de acabar con la nave enemiga.

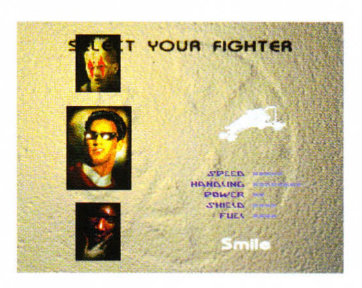
Este título se desarrolla al estilo de máquinas recreativas como *Cyberbots*, de Namco, o *Virtual On*, de Sega. Tu misión es controlar una nave para acabar con la del enemigo de turno. Es decir, sólo te enfrentarás a un único adversario dobre diferentes arenas, que en este caso son los planetas que quieres controlar. El juego es bastante fácil de comprender y de manejar, y si tenemos en cuenta que, además de luchar contra el ordenador, es posible jugar contra tus amigos en una red, entonces mejor que mejor.

Gráficamente te recordará bastante a los juegos de *Cyberdreams*. Está cuidado en este aspecto, aunque se echa de menos que el juego no esté en Super VGA, lo cual hace descender un poco su puntuación final. Los diseños de las naves están bastante trabajados, así como los efectos de luz de las diferentes armas y las espectaculares explosiones. Se necesita un equipo bastante rápido para disfrutar plenamente con este título, pero cuando se le coge el truco, te aseguramos que merece la pena.



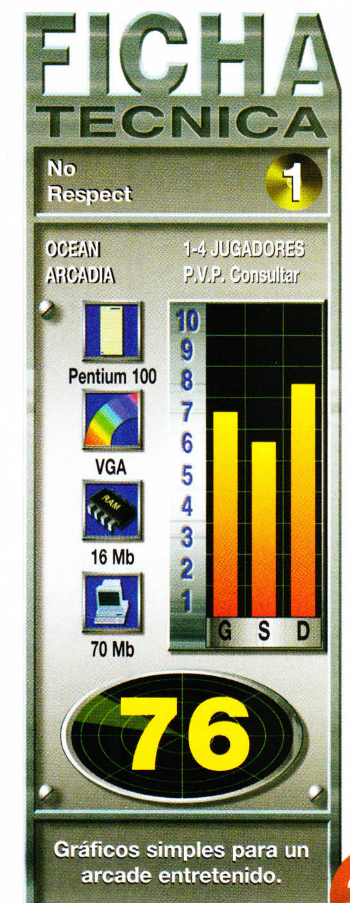
Programado para la compañía Ocean por Appeal, una casa belga, este juego cuenta con aspectos muy interesantes, como la música que acompaña a cada combate o la increíble jugabilidad que aparece al pasar los tres o cuatro primeros planetas (antes, incluso puede resultar excesivamente fácil). Sólo los "jugones" más avezados lograrán dominarlo por completo. Lástima, como decíamos antes, que lo hayan realizado para modos VGA, ya que podría haber sido un gran título. Aun así, resulta lo bastante completo como para adquirirlo.

E. Arias

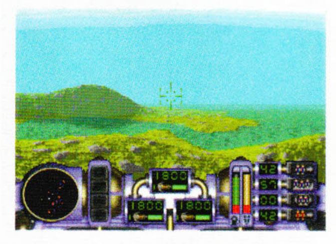








ALTERNATIVAS



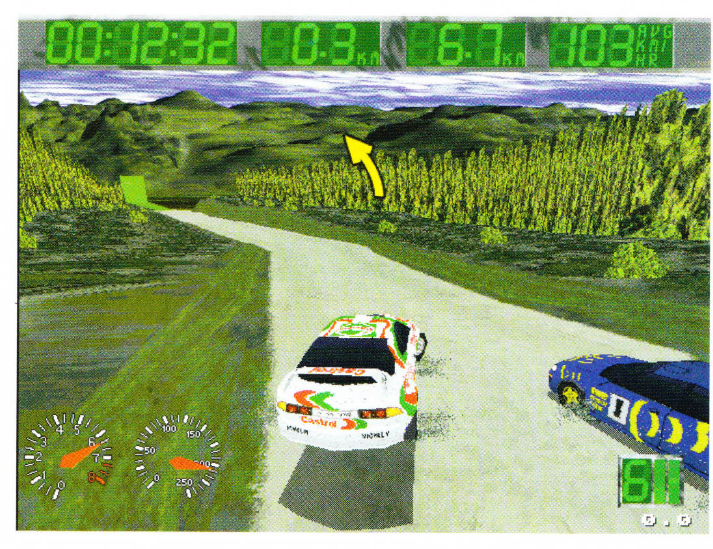
Q.A.D.
Philips•Arcadia
Un juego que no logra alcanzar gran calidad.



SANDWARRIORS
Gremlin•Arcadia
Juego de este género basado en un Egipto futurista.

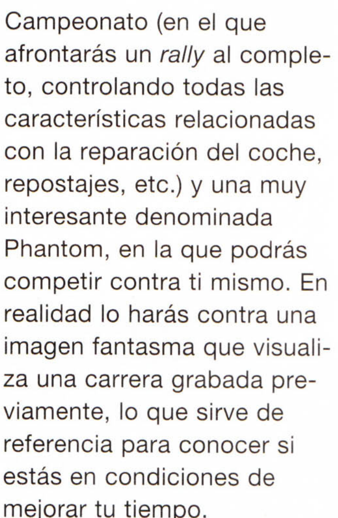
RALLY CHALLENGE

El campeonato de rallies puede dar mucho de sí... No así casas programadoras como la australiana Silver Lighting.



El juego comienza con una espectacular secuencia de vídeo en la que se muestran imágenes reales tomadas del campeonato del mundo a pantalla completa aunque, eso sí, con una calidad más bien escasa. Tras esta introducción, el programa te conducirá al menú principal, donde se encuentran las opciones que permiten comenzar una carrera, tanto de forma individual como contra otros jugadores (red, módem, cable directo o a través de Internet).

Todas las pantallas del programa, hasta que comienza el juego en sí, contienen fondos con fotografías de gran calidad que reflejan momentos impresionantes de la competición. Respecto a las carreras en sí, es posible conducir desde fuera o desde dentro del coche, así como observar la carrera con cámaras que ofrecen distintos planos.



Existen varias modalidades para competir: Rápida (elegir el coche, transmisión y "zumbar" lo antes posible), Arcade (similar a la anterior, pero el coche no sufre ningún tipo de daño en las posibles colisiones), Campeonato (en el que afrontarás un *rally* al completo, controlando todas las características relacionadas con la reparación del coche, repostajes, etc.) y una muy interesante denominada Phantom, en la que podrás competir contra ti mismo. En realidad lo harás contra una imagen fantasma que visualiza una carrera grabada previamente, lo que sirve de referencia para conocer si estás en condiciones de mejorar tu tiempo.

Tiene algunos detalles de excelente calidad, como el barro que mancha tu automóvil o los choques que sufre a lo largo de las carreras. Además, podrás comprar accesorios para tu vehículo en una tienda que ha sido dispuesta a tal efecto.

En resumen, el apartado gráfico, sin alcanzar cotas excesivamente elevadas, puede calificarse de bueno. Sin embargo, en este sentido existen juegos relacionados con este deporte que marcan la estela que los demás deberían seguir. No obstante, ofrece un amplio abanico de resoluciones, hasta alcanzar gráficos en SVGA, aunque en la resolución mínima el juego resulta bastante penoso.

El sonido cumple con el cometido que se espera de él, aunque, salvo por los imprescindibles comentarios del copiloto, resulta monótono para el jugador.

J. R. De Francisco







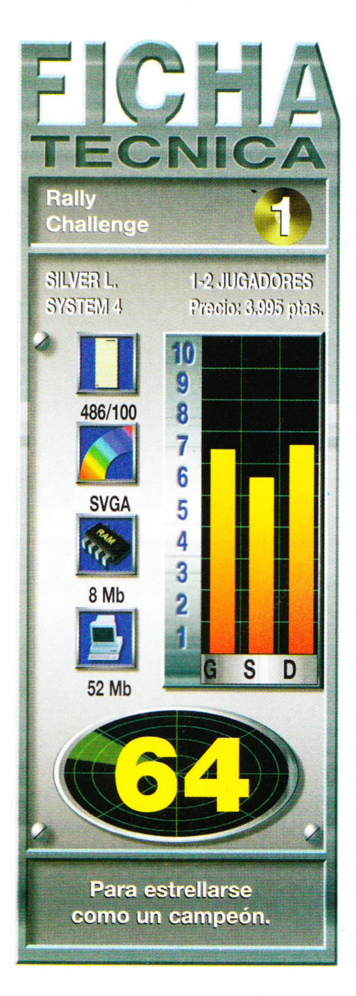
ALTERNATIVAS



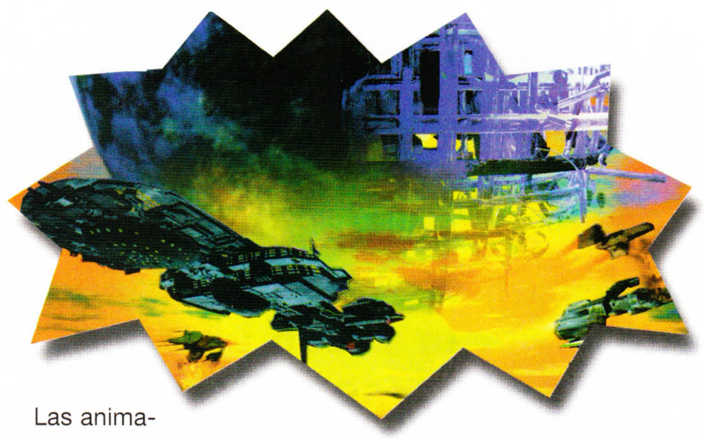
RALLY CHAMPIONSHIPS
Europress•Arcadia
Un gran programa que gira alrededor de este género.



DDM RALLY
DDM•Abeto Editorial
Un juego de coches, lamentable en todos los sentidos.



IMPERIUM GALACTICA



La estrategia sigue siendo uno de vuestros géneros favoritos. Este sólido programa atrapará a todos sus fieles amantes.

Parece mentira, pero el software europeo crece cada día más. Antes, a excepción de los programadores franceses e ingleses, el resto de productos de nuestro continente era bastante malo en general, salvo honrosas excepciones. Parece que con el paso del tiempo esta política está variando a pasos agigantados. Llega hasta nosotros un producto de buena calidad, de factura polaca y distribuido por el conocido gigante GT Interactive.

Los programadores de Digital Reality han realizado un trabajo excepcional en un juego que te permite no sólo administrar las diferentes colonias espaciales que vayas adquiriendo, sino también mejorar cada ciudad con edificios de defensa y laboratorios. Además, puedes luchar contra el resto de adversarios tanto en el espacio como en la superficie de los diferentes planetas. Hay un total de diez razas, siete extraterrestres y tres humanas. El programa posibilita la creación de alianzas, con lo que, además, tendrás que estar muy atento en todo momento a lo que hacen tus numerosos enemigos.









Las animaciones son increíbles, tanto las de presentación (que dura como veinte minutos si decides verla entera) como las que aparecen cuando realizas acciones satisfactorias, así como acciones equivocadas. Todas estas "renderizaciones" están realizadas con muy buen gusto, y no nos extraña que el juego ocupe dos CDs, ya que aparecen continuamente. El programa en sí transcurre en modo Super VGA, y aunque al principio parece una simple sucesión de menús, comprobarás tu error al bajar a cada planeta o al visitar ciertas zonas de tu nave, como puede ser... el bar.

El sonido es correcto en todo momento y la música, bastante normalita (exceptuando la de la presentación, que es muy buena), cumple con los requisitos que uno espera de un juego de este tipo. La jugabilidad es excepcional, sobre todo al descubrir que al subir de nivel podrás acceder a más opciones de juego.

Se trata, en fin, de un programa ideal para los amantes de la estrategia, que como decíamos sois muchos. Podemos decir que es una mezcla entre *Command & Conquer*, *Star Control* y sus secuelas, así como *Civilization*, con *look* espacial y buena coordinación entre los diferentes tipos de juego.

E. Arias

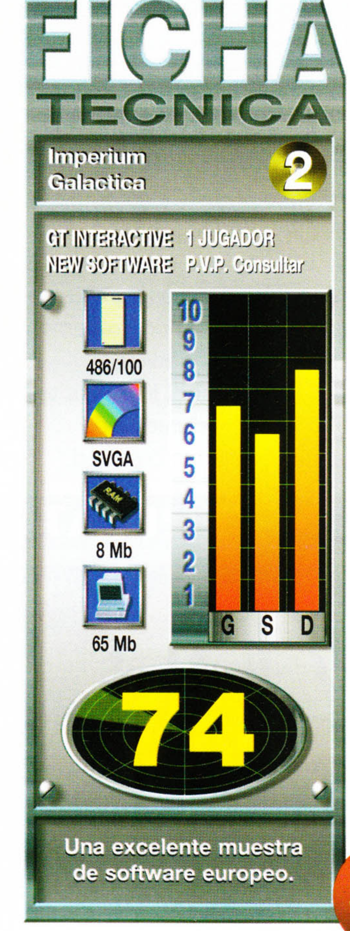
ALTERNATIVAS



STAR CONTROL 3
Accolade•New Software Center
Odisea espacial basada en el clásico histórico de Accolade.



FALLEN HAVEN
Interactive Magic•Friendware
Estrategia moderna en un juego bastante curioso.



TEN PIN ALLEY

Lograr un *strike* es más fácil que hacer la O con un canuto. Sin embargo, se echa en falta el bullicio de la pista real, el sudor que provoca el esfuerzo y el buen sabor de la victoria.

Realmente no podemos considerar algo común en el mercado un juego dedicado al mundo de los bolos. La desgracia es que solamente podamos resaltar eso de este programa. La originalidad del argumento pierde su valor cuando descubrimos que, desde luego, deja mucho que desear. Y es que hacer este tipo

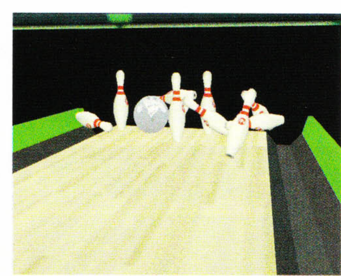


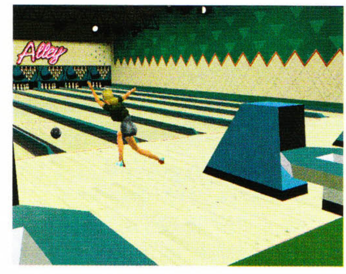
de juego ya es en sí bastante dificultoso y arriesgado, pues no tiene un excesivo número de seguidores. Pero lo peor de todo es que nunca logrará sumergirnos en ese ambiente en el que nos encontraríamos en una bolera de verdad.

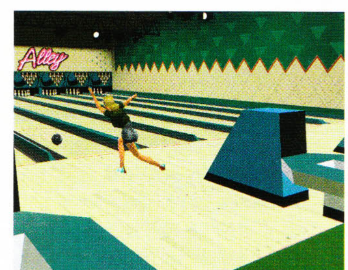
Al comenzar el juego se te ofrece la oportunidad de jugar en solitario o en red. Seguramente esta última opción sea lo único reseñable del programa. A continuación, tienes la posibilidad de elegir ente las tres diferentes boleras, introducir el nombre del jugador o jugadores y decidir si vas a jugar sólo tú, una liga contra otro equipo o un torneo, en el que puedes elegir dos dificultades.

Puesto que en la modalidad de liga o torneo tienes a tu disposición un equipo de 3 jugadores, si sólo usas uno estarás supeditado a la capacidad de juego del ordenador. El problema es que escoger jugar con los tres personajes del equipo llega a ser bastante cansado. Las características de cada personaje podrán ser variadas para conseguir que sean de tu agrado, desde que sean diestros o zurdos hasta, por ejemplo, el peso que tiene la bola.

El mecanismo para lanzar los bolos tiene algo de semejanza con los juegos de golf. Es decir, funciona con pulsaciones sucesivas de ratón en el momento adecuado. Al principio el mecanismo puede parecer bastante complicado. Una vez se le coge el truco, lo realmente difícil será no conseguir un *strike*. Esto implica que el juego llega a ser muy monótono cuando se ha conseguido el control: casi es mejor no conseguirlo.







La calidad gráfica sí se ha cuidado, hay que reconocerlo. Han utilizado polígonos muy conseguidos para los diferentes jugadores. Además, no faltarán golpes de humor cuando se realiza un tiro malo. La música pasa, en general, desapercibida.

Los entusiastas de los bolos podrán disfrutar de su deporte favorito. La pena es que esta diversión dure tan poco tiempo...

L. MARTÍNEZ

FICHA TECNICA

Ten Pin Alley — 1

ASC GAMES
E. ARTS

1-4 JUGADORES
P.V.P.: 6.990 ptas.

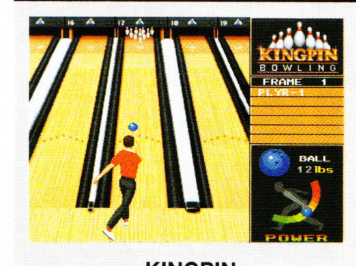
Pentium 75
SVGA
8 Mb
72 Mb

G	
S	
D	

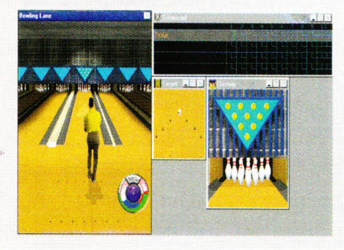
32

Un juego de bolos que no está de bolas.

ALTERNATIVAS



KINGPIN
Team 17•Proein, S.A.
Un juego de bolos de calidad y requerimientos mínimos.

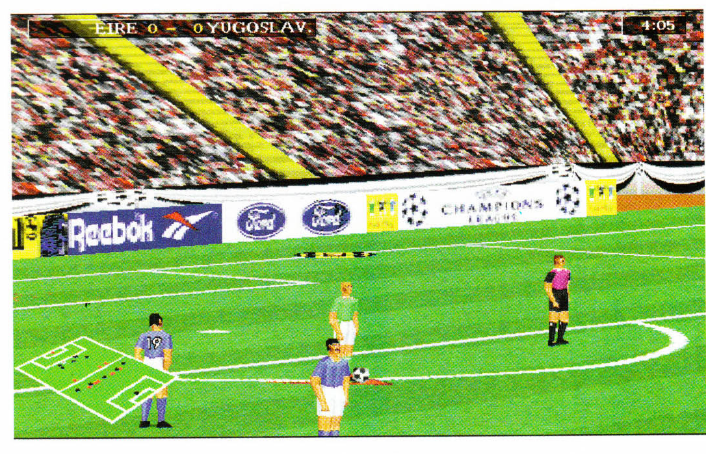


PBA BOWLING
Bethesda•Virgin
Un juego de bolos más apañado (dentro de lo que cabe...)

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96-97

El fútbol sigue siendo lo de siempre: lo mejor para los domingos por la tarde. Delante de la televisión, por supuesto, pues títulos como éste dejan mucho que desear al aficionado.

El fútbol ha dado de sí todo lo posible. Cada año salen innumerables juegos de ordenador relacionados con el tema. Todos los días echan un partido por televisión, las informaciones futbolísticas en los telediarios cada vez ocupan más lugar, al contrario que el saber. Por supuesto, en los puestos de prensa no faltan los periódicos deportivos, cromos, etc.



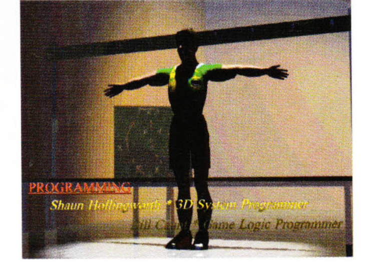




Con tal saturación, deben de pensar que realizar juegos del llamado "deporte rey" es como fabricar churros.

UEFA Champions League 96-97, por desgracia, cuenta con alguna edición anterior, que por supuesto no ha enseñado ningún error evidente a sus programadores.





Por supuesto, como todo juego de fútbol moderno, los partidos son filmados por muchas cámaras, que intentan dar el realismo definitivo. En este caso no se consigue ni de lejos, debido a sus pésimos y esquemáticos gráficos.

La teoría, que desde cierto punto de vista resulta hasta coherente, es que desde una distancia prudencial todos los jugadores son pardos y todo da igual. Es más, es algo totalmente indiferente. Lo malo es cuando, hábil de ti, tocas una de las teclas que manejan las cámaras del estadio. El efecto es inmediato: tus jugadores son unos seres amorfos, "pixelados" y difícilmente digeribles.

El resto de los gráficos, muy tristes, se completa con unos vídeos insípidos de presentación y una animación infográfica de un jugador que se está entrenando dentro del vestuario.

El sonido del juego carece de todas las gracias que este tipo de juegos empezaba a tener como costumbre, esto es, la curiosa inclusión de la voz de un comentarista, narrando lo que sucede en los encuentros. Es un detalle un poco tonto, pero se echa en falta sobremanera.

Esta carencia la han sustituido hábilmente por nada en absoluto, que es lo que realmente te queda grabado en el cerebro cuando intentas recordar cómo era la música o cómo eran los efectos sonoros. Resultado: un programa francamente muy poco recomendable.

V. Sánchez

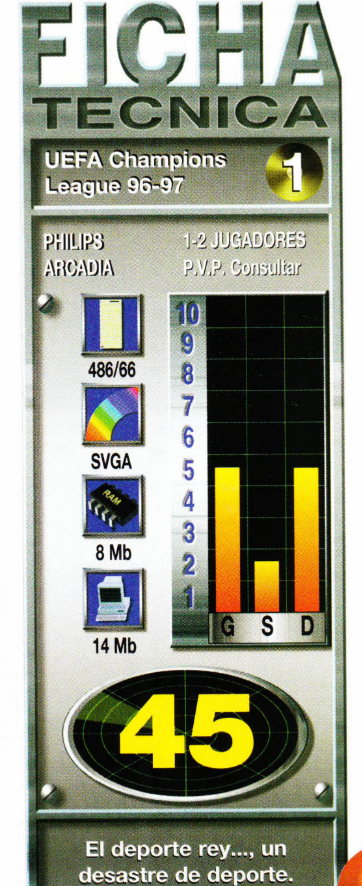
ALTERNATIVAS



KICK OFF '97
Maxis/Anco•Erbe
Un juego bastante entretenido, aunque con algunos fallos.



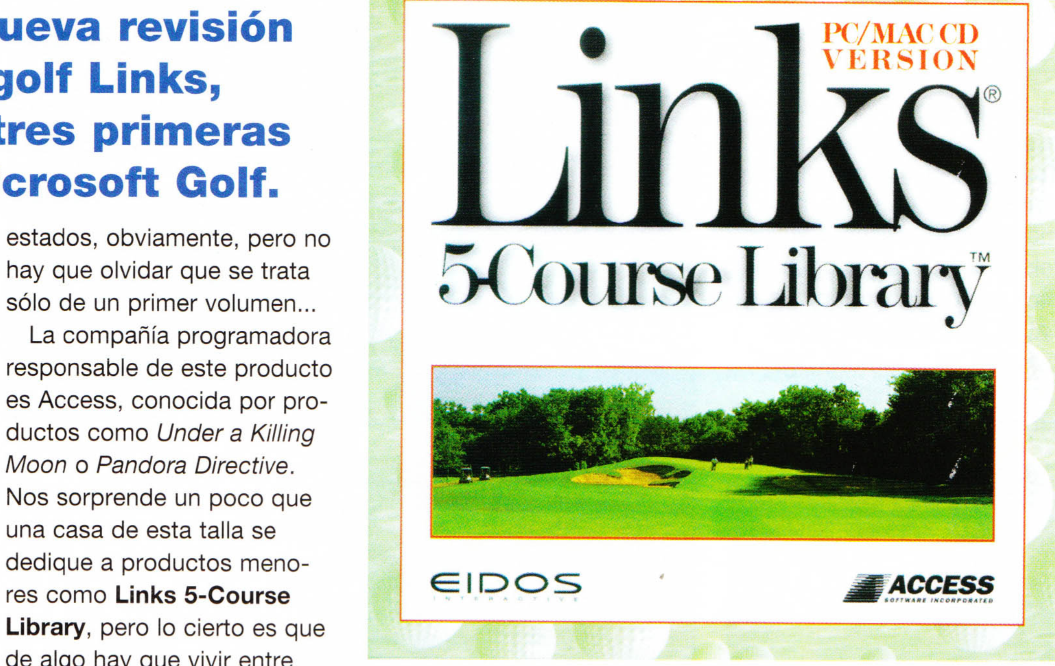
ACTUA SOCCER CLUB ED.
Gremlin•Arcadia
Entrena con los equipos ingleses del **Actua Soccer** original.





LINKS 5-COURSE LIBRARY

Ya puedes ponerte al día. Ha llegado na nueva revisión del clásico del golf Links, válida para las tres primeras versiones de Microsoft Golf.



Si decides adquirir esta completa actualización conocerás a fondo buena parte de la geografía de los Estados Unidos. Los cinco escenarios en los que se desarrollan las veladas de golf de este CD se encuentran ambientados en distintas partes de la misma, desde una de las islas Hawaii, Mauna Kea, hasta el famoso Bighorn, en Palm Desert, CA, pasando por Firestone, en Akron, Ohio, Prairie Dunes, en Hutchinson, Kansas o Innisbrook, en Tarpon Springs, Florida. No han tenido cabida muchos estados, obviamente, pero no hay que olvidar que se trata sólo de un primer volumen...

La compañía programadora responsable de este producto es Access, conocida por productos como *Under a Killing Moon* o *Pandora Directive*. Nos sorprende un poco que una casa de esta talla se dedique a productos menores como **Links 5-Course Library**, pero lo cierto es que de algo hay que vivir entre obra maestra y obra maestra.

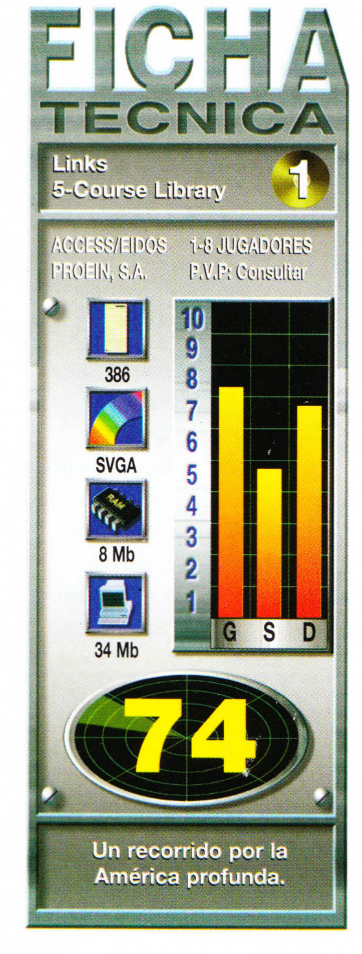
En esta actualización, como en casi todos los programas de golf, lo más interesante son los gráficos. El sistema de juego es conocido por todos, de modo que no merece explicaciones aparte; los sonidos, por su lado, nunca han tenido un papel demasiado importante en los juegos del género, y los señores de Access no han innovado en este aspecto. De modo que lo único que nos queda es el apartado gráfico, en el que, por lo demás, se han lucido, por supuesto.



Los campos de golf, en realidad, son todos básicamente parecidos; lo único que varía (dejando de lado pequeños accidentes en el terreno) son los alrededores, que se disfrutan particularmente desde ciertos ángulos. De este modo se hace presente la peculiar geografía de las islas Hawaii, así como el resto de escenarios.

Se trata, en definitiva, de una actualización de calidad media, apta para todos los aficionados al golf que deseen poner al día sus programas. **Links 5-Course Library** servirá tanto con cualquiera de las versiones de *Links* como con las versiones 1.0, 2.0 y 3.0 de *Microsoft Golf*.

D. Melguizo





ESPECIAL ATLANTA E3



El mundo del software de entretenimiento avanza unido por un mismo camino, el que marca el éxito, tal y como se ha demostrado en la "feria de ferias" de este enorme sector.

Hace poco más de tres años, nadie sabía qué era eso de la feria E3. Pues bien, tras dos visitas a Los Angeles (California) y, la de esta ocasión, a la bonita y acogedora ciudad de Atlanta (Georgia), la Electronic Entertainmet Expo se ha consolidado como la "feria de ferias" del sector lúdico de todo el mundo.

Si bien 1996 fue un año bastante tranquilo en lo que al software de entretenimiento se refiere, en esta edición de Atlanta las compañías se han superado a sí mismas. No sólo han invertido cantidades industriales de dinero en una feria que dura tan sólo tres días, sino que el número de empresas dispuestas a hacerse con un hueco en este competido mundillo se ha visto superado con creces respecto a otras ediciones de acontecimientos similares.

A ello ha contribuido que el Georgia World Congress Center (el centro de convenciones de la ciudad) es uno de los más grandes del mundo. A pesar de ello, los organizadores del evento tuvieron que habilitar el Georgia Dome (el campo del equipo de la NBA, Atlanta Hawks) debido a la demanda de espacio para situar *stands* por parte de todos los participantes. Tenemos que decir que era francamente agotador recorrer todas las compañías que estuvieron presentes, aunque se hizo lo posible.

Todas las compañías de prestigio estuvieron presentes: Electronic Arts, Virgin, Activision, Psygnosis, o Microsoft no se perdieron esta importante cita donde nos encontramos sorpresas como la nueva y todopoderosa CUC Software (Sierra, Blizzard y Davidson), o el nuevo enfoque de compañías más conocidas como Dreamworks, Interactive Magic, Ubi Soft o Interplay.

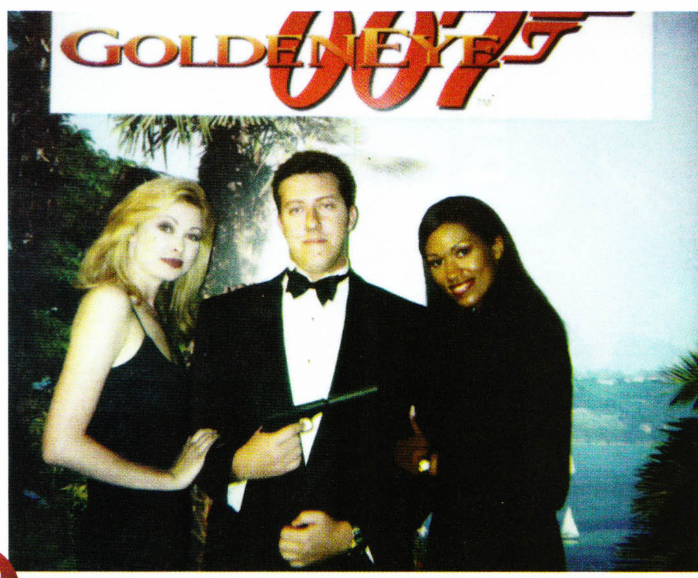


El gigantesco Georgia World Congress de Atlanta acogió la tercera cita de E3 (Electronic Entertainment Expo). Ha obtenido tanto éxito, que se dice que el próximo año se celebrará igualmente en este escenario.

En lo que se refiere a los videojuegos en sí, hay que aclarar que, lamentablemente, la originalidad se ha perdido definitivamente y, excepto dos o tres honrosas excepciones que os indicamos en este reportaje, el resto son *Dooms* y *Quakes*, *Tomb Raiders* y demás juegos 3D de todo tipo, optimizados para tarjetas aceleradoras como la 3Dfx, que al parecer ya es todo un estándar. De modo que, si todavía no te has comprado una, debieras ir pensando en hacerlo.

Esperamos que este reportaje te guste. Este mes lo hemos dedicado a las compañías sobradamente conocidas de todos vosotros, pero debido al elevado nivel de información obtenida, hemos dividido el artículo en dos partes. En el próximo número también podréis ver compañías no tan destacadas, pero que cuentan con productos de indudable interés.

A. Greppi
D. Gozalo

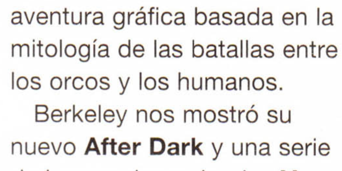


El ambiente en la feria era realmente increíble. Aquí podéis ver a nuestro Director Adjunto acompañado de dos bellas señoritas.

CUC SOFTWARE

Aunque el nombre no os sonará mucho, CUC Software está formada por algunas de las más grandes compañías de software estadounidenses, como Blizzard, Sierra, Berkeley o Davidson.

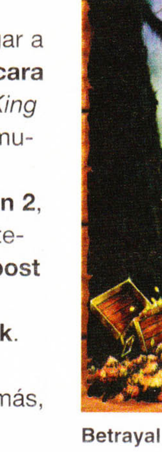
Blizzard, aparte del anuncio de que está preparando la tercera entrega de *Warcraft*, presentó el programa **Starcraft**, su nuevo título de estrategia al estilo del juego antes mencionado, y

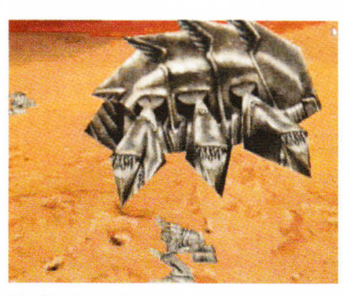


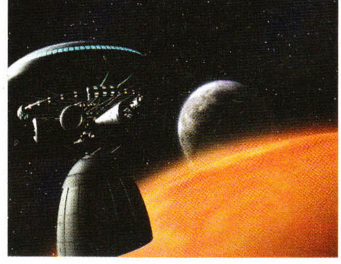
Warcraft Adventures, una aventura gráfica basada en la mitología de las batallas entre los orcos y los humanos.

Berkeley nos mostró su nuevo **After Dark** y una serie de juegos denominados **You don't know Jack**, de gran éxito en Estados Unidos, que son tipo *Trivial*.

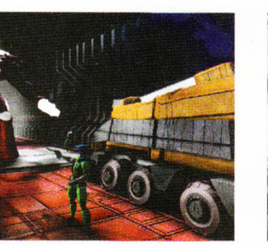
Por número de títulos la empresa más destacada fue Sierra, con aventuras como **Betrayal in Antara**, **The Realm** (diseñada para jugar a través de Internet) y **Máscara de Eternidad**, su nuevo *King Quest*. También tenían simuladores como **Pro Pilot**, **Earthsiege 3** y **Red Baron 2**, así como juegos de estrategia: **PQ: S.W.A.T. 2**, **Outpost 2**, **Captives** y el disco de datos **Lords 2 Siege Pack**. Una grata sorpresa fue **Halflife** (tipo *Doom*). Además, sacarán **Holye Casino**.


Betrayal in Antara

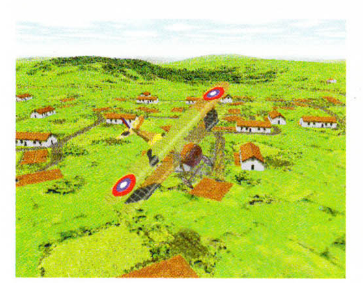

Earthsiege 3

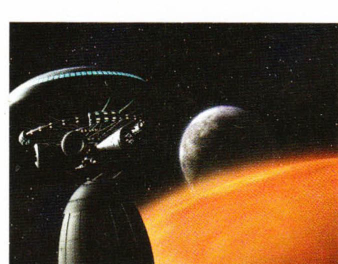


Halflife

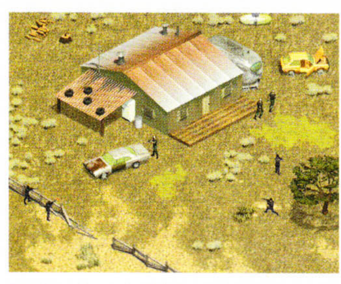

Captives


Hoyle Casino


Red Baron 2


Outpost 2

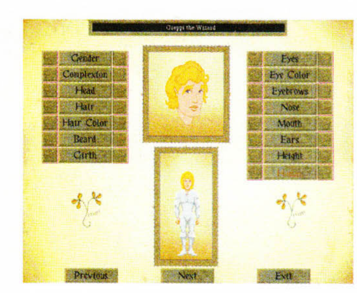
Starcraft


Police Quest: S.W.A.T. 2


Sierra Pro Pilot



Lords 2 Siege Pack



The Realm


Máscara de Eternidad


Warcraft Adventures



You don't know Jack

PC PLAYER

REPORTAJE

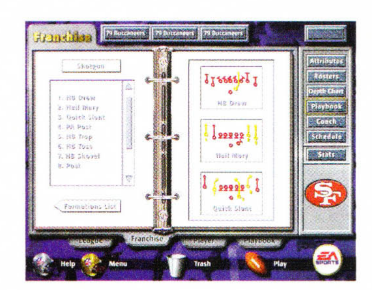
ELECTRONIC ARTS


F-15

El mayor volumen de títulos para PC en la feria lo ofrecía Electronic Arts. Es normal, teniendo en cuenta el elevado número de compañías propias y afiliadas con que cuenta esta empresa.

Uno de los títulos más destacados fue **Populous 3**, programado por Bullfrog, ya que han creado una secuela divertidísima. Por parte de Origin, **Ultima Online** (realizado para jugar por Internet), y **Wing Commander Prophecy** animaron el stand.

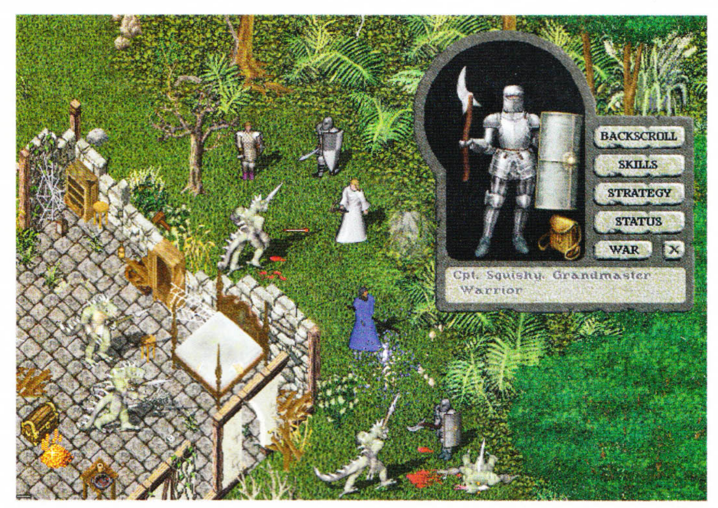
Respecto a Jane's, la gran experta en simuladores de vuelo, presentó **Apache Longbow 2**, **F-15** y **688 Hunter Killer** (el primero de helicópteros, el segundo de cazas de combate, y el último de submarinos).


Madden 98

Firaxis, nueva casa de Sid Meier (creador de *Civilization*), y presentó **Gettysburg**, basado en la Guerra de Secesión.

EA Sports contaba con títulos como **Madden**, **NBA Live**, **Andretti Racing**, **Fifa**, **NCAA Football** , **Triple Play** y **NHL**, todos en su edición del 98.

Accolade presentó **Redline**, **Hardball 6**, **Legends 98**, y **Test Drive 4**; Novalogic la segunda parte de **Armored Fist** y Anand, **Galapagos**.

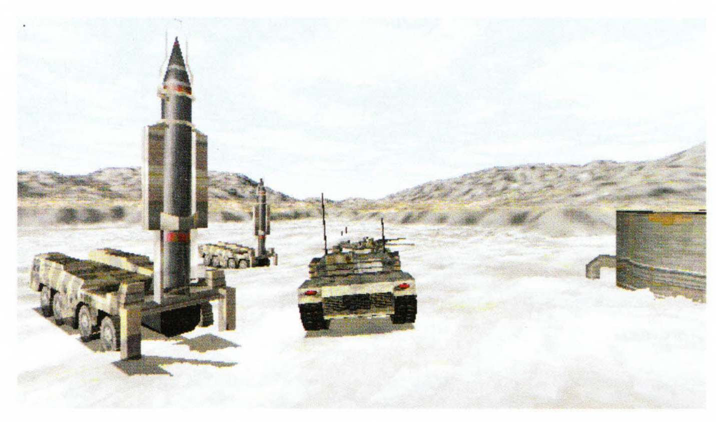


Ultima Online



NHL 98

Gettysburg


Armored Fist 2

Triple Play 98

Redline


PGA tour Pro

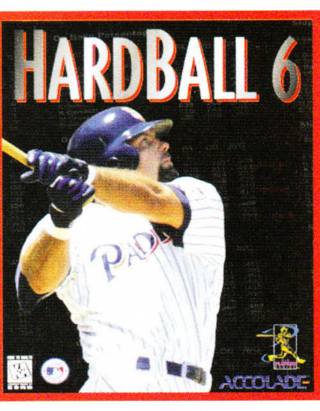
Andretti Racing


688 Hunter Killer

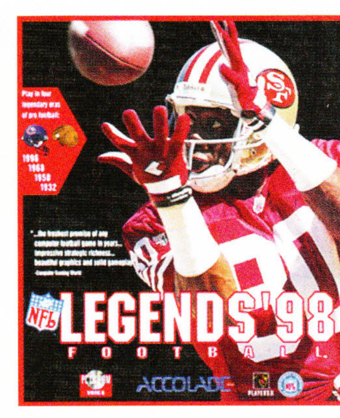

NCAA Football 98


Test Drive 4

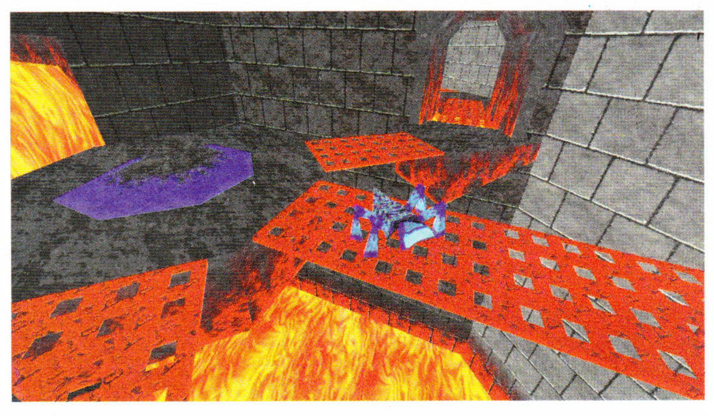

Populous 3

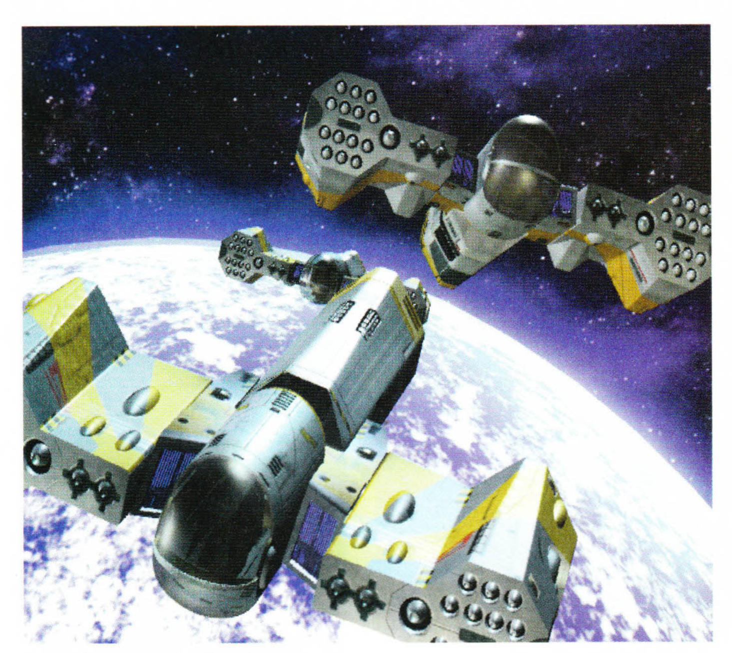


Hardball 6



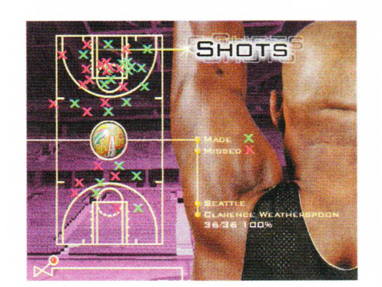
Legends 98


Galapagos


Wing Commander Prophecy


Apache Longbow 2


Fifa 98



NBA Live 98



El *stand* que nos ofreció Electronic Arts en Atlanta era uno de los más espectaculares de toda la enorme feria, no sólo por su espacio, muy amplio, sino por la calidad de los juegos que presentaban en el mismo.

REPORTAJE

EMPIRE

La compañía inglesa sigue pisando fuerte en un sector que conoce desde hace ya bastantes años. Sus nuevos títulos son muy interesantes.



Napoleon in Russia

Para comenzar, dos simuladores de vuelo moderno de gran calidad. Se trata de **F/A-18 Hornet**, y **Mig Alley**, de Rowan Software, creadores de títulos como *Navy Strike*. También nos ofrecen la actualización del simulador de vuelo *Flying Corps*, ahora con el añadido de **Gold**.

Otro producto curioso es **Chess** (nombre provisional), claramente basado en *Battle Chess*, es decir, con las piezas en movimiento.



F/A-18 Hornet

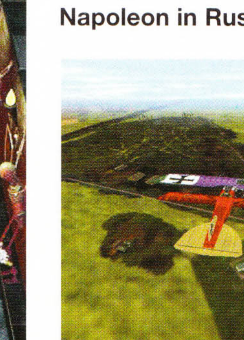
Por enésima vez nos presentaron su juego de golf **The Golf Pro**, que sigue retrasándose. Por parte de su compañía afiliada Talonsoft presentaron dos nuevos juegos de la serie de estrategia *Battleground*: **Bull Run** y **Napoleon in Russia**.



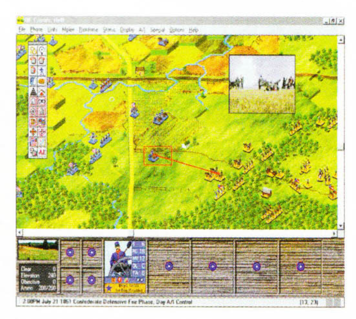
The Golf Pro



Chess



Flying Corps Gold

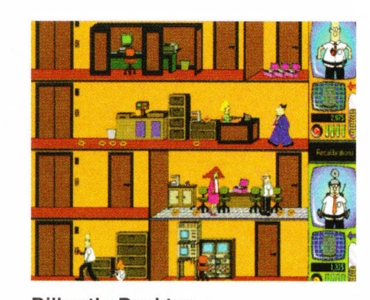


Battleground: Bull Run

DREAMWORKS INC

La compañía de programación de videojuegos del inefable y todopoderoso rey de la industria cinematográfica norteamericana, Steven Spielberg, tiene varias sorpresas para los próximos meses. Para empezar, comentaremos que son dos los títulos basados en *The Lost World* (*Jurassic Park 2*). El primero de ellos, **Trespasser**, es una aventura gráfica, mientras que **Chaos Island** es un arcade con perspectiva isométrica al estilo del que ya hiciera Ocean en el juego basado en la primera parte del film.

Por otra parte, también presentaron **Skullmonkeys**, segunda entrega del divertido juego **Neverhood**, cuyos personajes están diseñados en plastelina. **Goosebumps** está basado en una serie de dibujos animados. **Dilbert's Desktop** es un arcade.



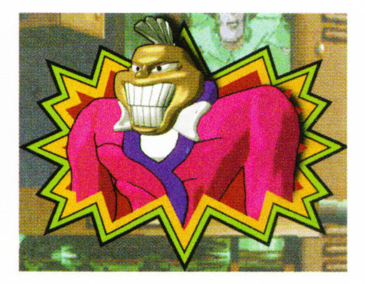
Dilbert's Desktop



Skullmonkeys



Trespasser



Goosebumps



Chaos Island

FOX INTERACTIVE

Las empresas de cine siguen interesándose por el sector de los videojuegos (nada más fácil que no tener que pagar derechos por traspasar un título propio a juego de ordenador), y Fox Interactive lo demuestra con estos títulos.

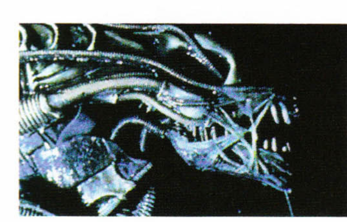
Una licencia de éxito seguro es **The X-Files** (*Expediente X*), de la que ya han aparecido algunos títulos multimedia en Estados Unidos. **Alien vs Predator** es la conversión a ordenador del juego de Jaguar; parece espectacular.

Otros tres títulos curiosos serán **Croc**, **Anastasia** y **Virtual Springfield**. Este último está basado en *The Simpsons*, esos sardónicos dibujos animados.

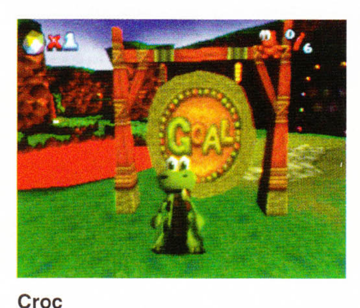


Virtual Springfield

X-Files



Alien vs Predator



Croc



Anastasia

INTERACTIVE MAGIC

Los simuladores son el punto fuerte de esta relativamente joven compañía. Algunos de los más destacados serán **Warbirds 2**, **Planetary Raiders**, **iPanzer 44**, y **iF22 Raptor**, todos de diferente género pero de extraordinaria calidad. El último de ellos es el primer simulador de vuelo optimizado para la tarjeta aceleradora 3Dfx.



iPanzer 44

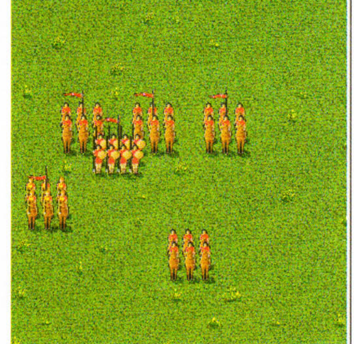


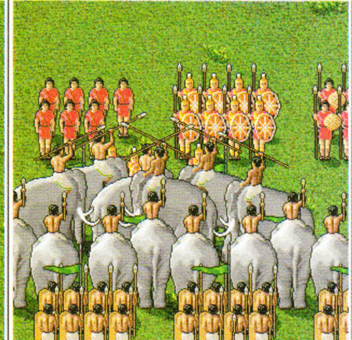
Project Miqomeq



Warbirds 2

Su otra piedra angular es la estrategia. A **The Great Battles of Alexander** (juego del que ya os hemos hablado otras veces y que pronto llegará a nuestro país), debemos añadir **Capitalism Plus**, un programa de estrategia económica, y **Project Miqomeq**, que podemos considerar como segunda entrega de *Fallen Haven*.

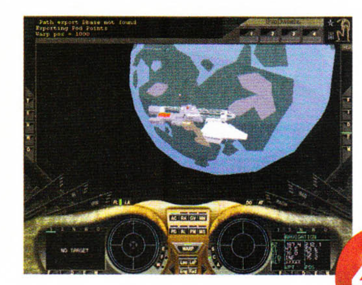




Great Battles of Alexander

Capitalism Plus

iF22 Raptor



Planetary Raiders



REPORTAJE

PSYGNOSIS

Psygnosis ha vuelto a sus comienzos. Ya no se dedica en cuerpo y alma a la consola Playstation: el noventa por ciento de sus productos aparecen en ambos formatos. Casi todos son muy originales, aunque tal no es el caso de **ManX TT Superbikes** y **Formula 1 '97**. El primero es conversión de la máquina recreativa de motos de Sega, y el segundo la edición de este año de *Formula 1*.

En cuanto a aventuras gráficas, cuenta con títulos como **Elric**, **Island of Dr.Moreau**, **Ecstatica II**, y **Zombieville**. La única novedosa es la primera de ellas, que combina aventura con rol.

Respecto a arcades 3D, aparecen productos de buena factura como **Colony Wars**, **G-Police**, **Shadowmaster**, **Profiteer!** y **Sentinel Return**.

Tampoco podía faltar un simulador de vuelo, **Wings of Destiny**, cuya calidad gráfica es realmente espectacular, y juegos típicos de videoconsolas como **Psybadek**, donde un niño avanza por los escenarios sobre una tabla de monopatín; **Rascal**, un arcade de plataformas en 3D; y **Overboard**, un programa en el que controlarás un atrevido barquito pirata.

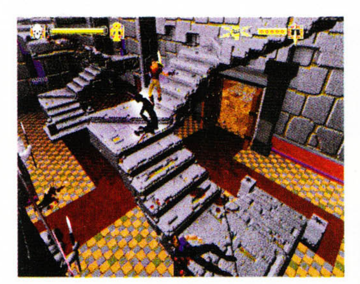
Para finalizar, no podemos olvidar **Respect Inc**, un juego en el que debes liberar tu ciudad de una peligrosa mafia.

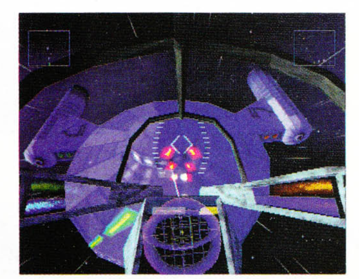


El *stand* de Pygnosis, aparte de tener uno de los mejores diseños, contaba con el mejor bar de toda la feria... y con juegos excelentes.


Sentinel Return


Elric


Ecstatica 2


Colony Wars

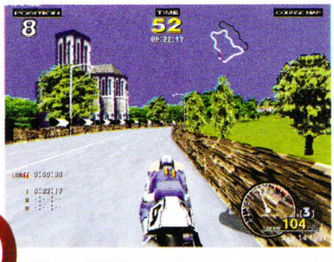


Island of Dr. Moreau



Formula 1 97


G-Police



Manx TT Superbike

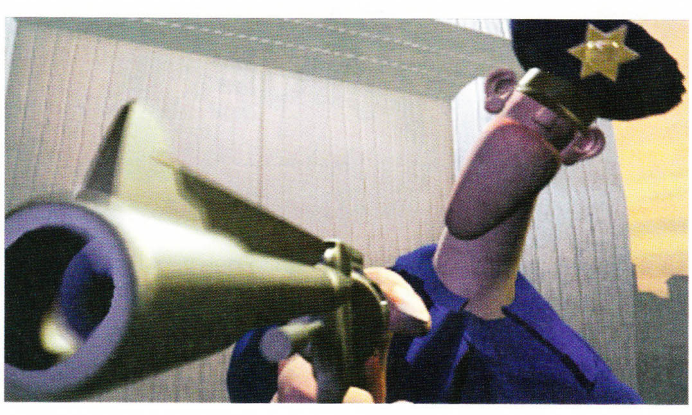

Profiteer!

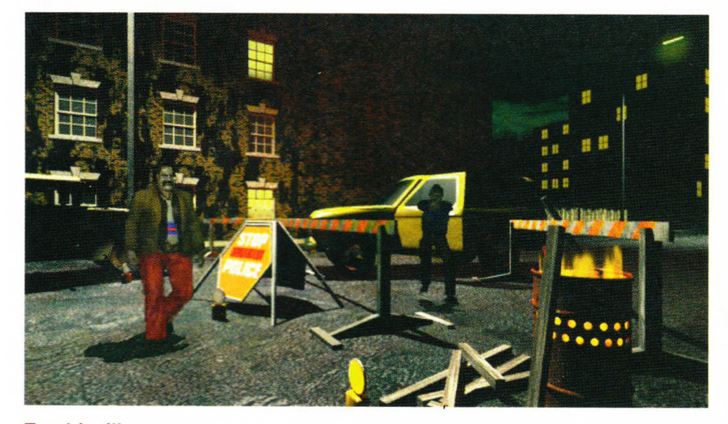


Overboard

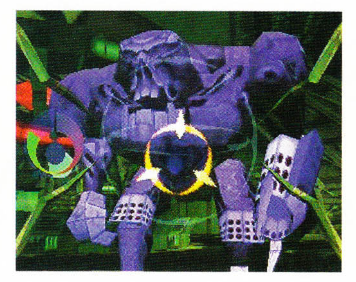

Psybadek

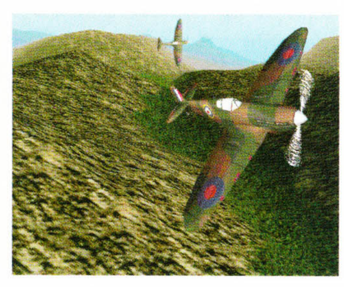

Rascal


Respect Inc.



Zombieville

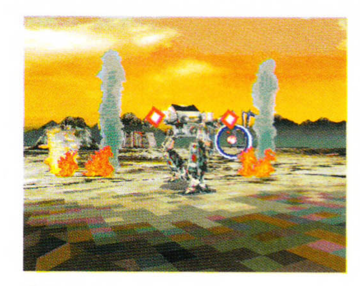

Shadowmaster


Wings of Destiny

7TH LEVEL

La compañía inglesa sigue en su línea con juegos como el nuevo título basado en una película de los Monty Phyton: **El sentido de la Vida**.


Helicops


G-Nome


Dominion

Al igual que hicieron con *Search of the Holy Grail*, han creado una aventura que mezcla secuencias de la película original con una serie de subjuegos, a cada cual más loco y divertido.

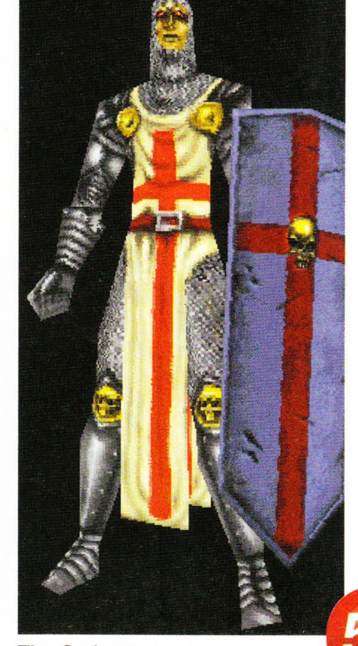
En otro orden de cosas, pudimos ver la versión final de **G-Nome**, su *Mechwarrior* particular, y un curioso juego tipo *Doom* llamado **Helicops**, donde controlas un helicóptero policía en persecución de los malos de turno.

Un interesante juego de estrategia tipo *C&C* es **Dominion**, en Super VGA.


Monty Phyton: El sentido de la vida

Como aventuras gráficas de distinto estilo, tendrás a tu disposición **The Gatherer**, y **Return to Krondor**.


Return to Krondor


The Gatherer

REPORTAJE

ACTIVISION

La compañía norteamericana promete atacar bastante fuerte los próximos meses. Primero destacaremos **Apocalypse**, título protagonizado por el actor Bruce Willis. Se trata de una aventura 3D bastante curiosa. **Heavy Gear** es la respuesta a la pérdida de la licencia de Fasa de *Mechwarrior*, y **Pitfall 3D** se basa en el gran clásico.

En lo que se refiere a los juegos de estrategia, **Dark Reign** y **NetStorm** son dos títulos que tener en cuenta.

Los aficionados a los arcades en tres dimensiones quedarán encantados con **Hexen 2**, secuela del clásico, pero ahora con el motor de *Quake*.

Los juegos de coches también tienen cabida con la secuela **Interstate 77**, y un nuevo título llamado **Grand Tour Racing 98**.

Proveniente de la consola Sony Playstation, llega el arcade **Legacy of Kain**, y además aparecen las siguientes aventuras gráficas: **Sin**, **Zork Grand Inquisitor** y **Little Big Adventure 2**, de Adeline Software.



¡Y luego dicen algunos que trabajan...! Aquí tenéis de nuevo a nuestro Director Adjunto, "visitando" las interioridades del *stand* de Activision.

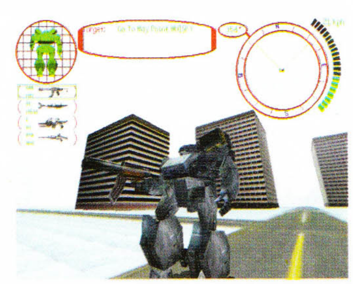

Apocalypse


Dark Reign



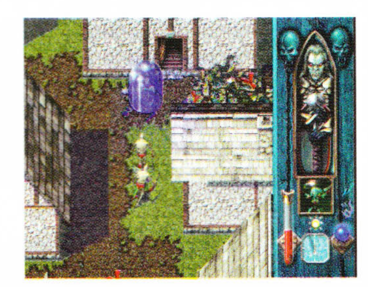
Grand Tour Racing 98

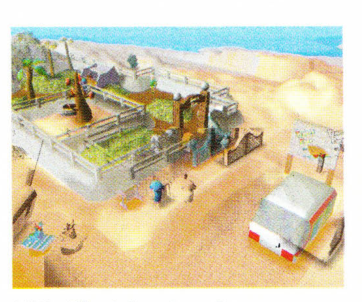

Fighter Squadron


Heavy Gear


Zork Grand Inquisitor


Interstate 77


Legacy of Kain


Little Big Adventure 2

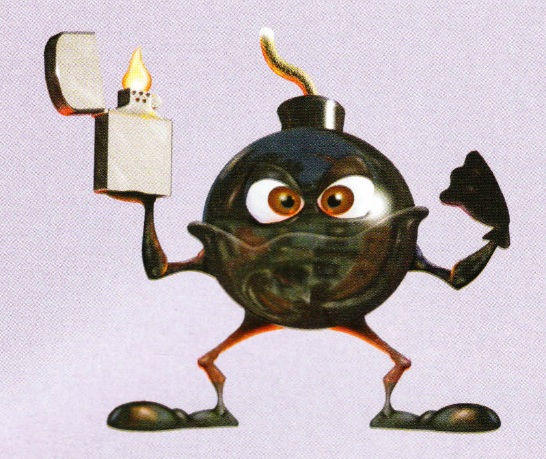

NetStrom


Pitfall 3D


Shanghai Dinasty


Sin


Hexen 2



PC-PLAYER

ES LA BOMBA

SUSCRÍBETE YA

DESCUENTO DEL





SUSCRIPCIÓN POR 1 AÑO

LAS 200 PRIMERAS SUSCRIPCIONES RECIBIRÁN UN MARAVILLOSO REGALO SORPRESA

Suscríbete enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando de Lunes a Jueves en el Horario de 9:00 a 14:00 y 15:00 a 18:00, Viernes de 9:00 a 15:00 al teléfono (91) 661 42 11*.

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER Suscripción 1 año (12 revistas) **4.995** Ptas.

Nombre y apellidos .... F. Nacimiento ....

Domicilio .... C.P. ....

Tel.: .... Localidad ....

Provincia .... Profesión ....

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº: ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta .... / ....

☐ Domiciliación bancaria. (Rellenar código cuenta cliente)

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

CÓDIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

Firma:

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

REPORTAJE

MICROSOFT

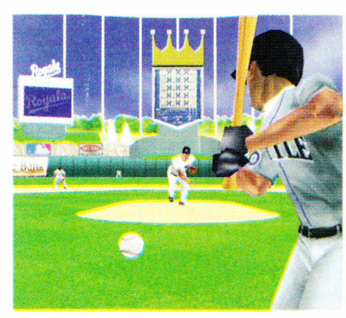
La gigantesca compañía de Bill Gates, el hombre "hecho a sí mismo" más rico del mundo tal y como indican los periódicos, parece que ya ha aprendido a hacer juegos. Tras una primera hornada presentada el año pasado, precisamente en el anterior E3, de una calidad más bien pésima, la nueva generación de juegos es muy superior, sobre todo si tenemos en cuenta que han invertido bastante dinero en ella.

Para comenzar hablaremos de dos segundas partes que en este caso sí son buenas: **Close Combat 2**, programa de estrategia basado en la Segunda Guerra Mundial, y **Flight Simulator 98** donde por fin han incluido un helicóptero como medio de vuelo entre el resto de aeronaves. Otro simulador, ya no segunda parte, es **Fighter Ace**,

Dos juegos más de estrategia son **Age of Empires**, al estilo de *Civilization*, y **Anarchy** basado en una aventura épico-espacial.

Si lo tuyo son los deportes, nada mejor que **Baseball 3D**, o el juego de coches **CART Precision Racing**, muy al estilo del conocido *Al Unser* de Mindscape. Si prefieres los juegos tipo *Doom*, **Acheron's Call** mezcla este género con el rol, y **Riot** y **Outwars** se acercan al mismo desde otro ángulo.

Para finalizar debemos mencionar su generación de joysticks **Sidewinder FF Pro**.



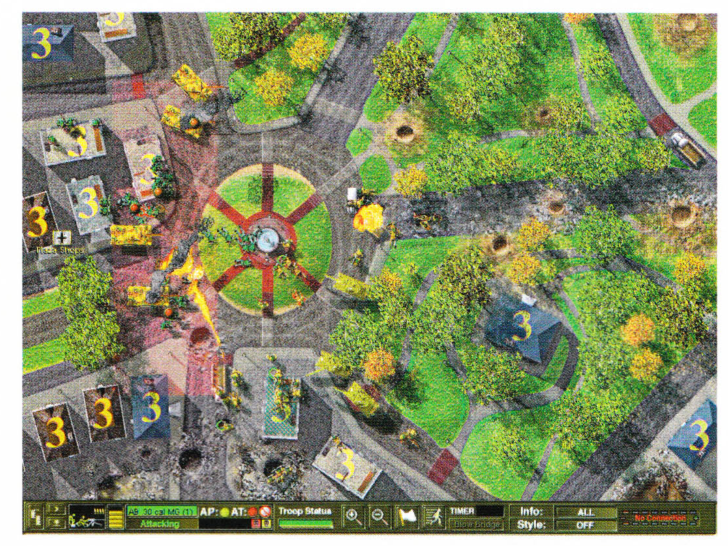
Baseball 3D



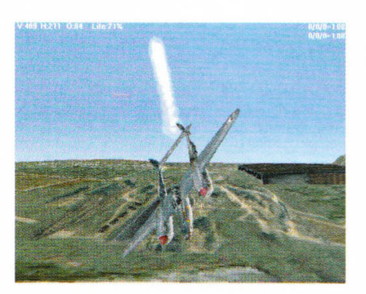
Sidewinder FF Pro



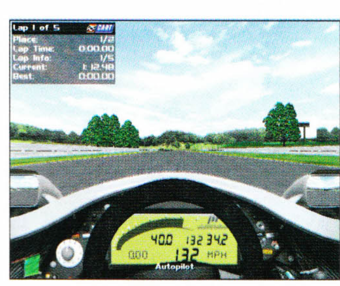
Asheron's Call



Close Combat 2: A bridge too far!



Fighter Ace



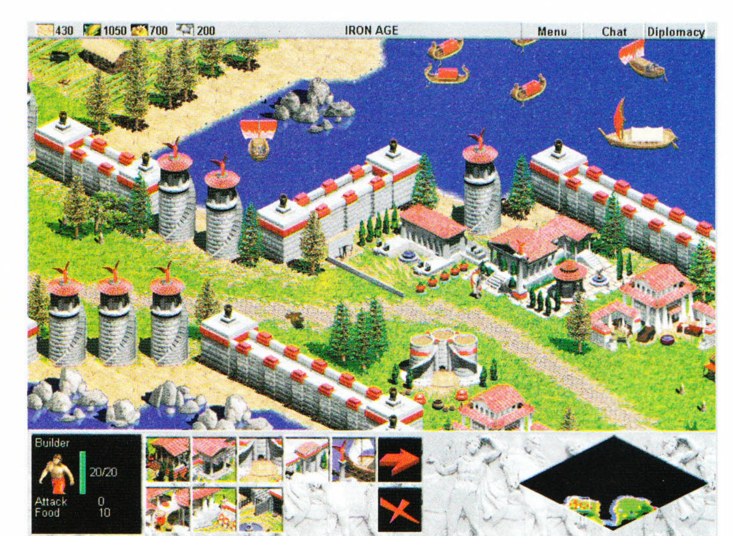
CART Prtecision Racing



Flight Simulator 98



Outwars



Age of Empires



Riot

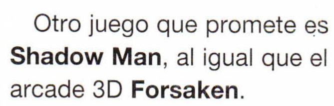
Anarchy

ACCLAIM



El stand de Acclaim era algo soso, pero tenía buenos productos.

Una de las grandes sorpresas de la feria fue la conversión de **Turok** (sólo para tarjetas 3Dfx), que supera con creces a la de Nintendo 64, demostrando el poder del PC.



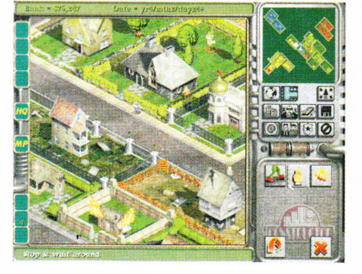
Otro juego que promete es **Shadow Man**, al igual que el arcade 3D **Forsaken**.

Presentaron títulos de los que ya os hemos hablado en alguna ocasión, como **Bust a Move 2**, **Constructor** y **Magic: Battlemage**.

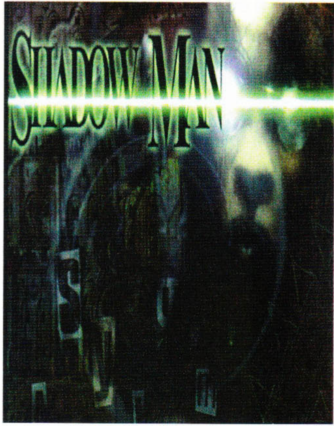
En cuanto a simuladores deportivos, no podemos olvidar **NFL Quaterback 98** y **NHL Breakaway 98**.



Bust a Move 2



Constructor



Shadow Man

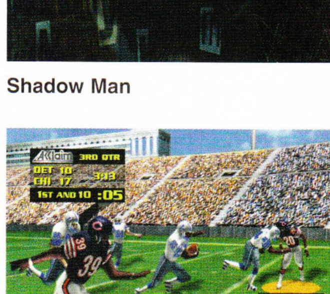


NHL Breakaway 98

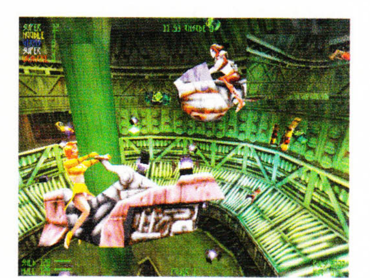
Turok



Magic: Battlemage



NFL Quaterback 98



Forsaken

MAXIS

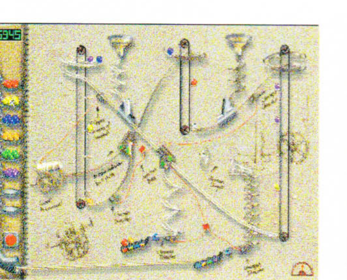
Maxis está apostando fuerte por la estrella de su serie *Sim*, tras el "éxito" obtenido por títulos como *Sim Copter* o *Full Tilt Pinball 2*. Parece que están dispuestos a reformarse, y para ello apuestan por **Sim City 3000**. Como novedad, aporta que puedes recorrer sus calles al estilo del anteriormente mencionado *Sim Copter*, pero sin olvidar el principal aspecto del programa: la estrategia.

Siguiendo en la serie *Sim*, no podemos olvidar **Sim Park**, basado en el cuidado de un Parque Nacional, y **Sim Tunes**, un curioso programa japonés, donde pintarás algo en pantalla y los insectos que pasean por la misma emitirán sonidos diferentes al pasar por el dibujo, conformando melodías.

Para los aficionados al deporte del béisbol, ofrecen **Tony LaRussa Baseball 4**.



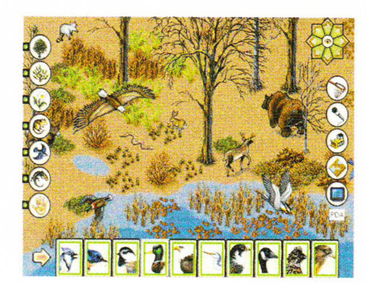
Sim City 3000



Marble Drop



Sim Tunes



Sim Park



Tony LaRussa Baseball 4

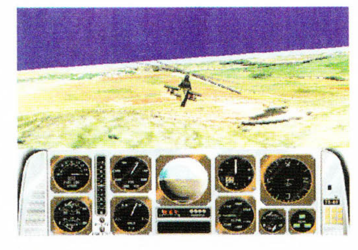
REPORTAJE

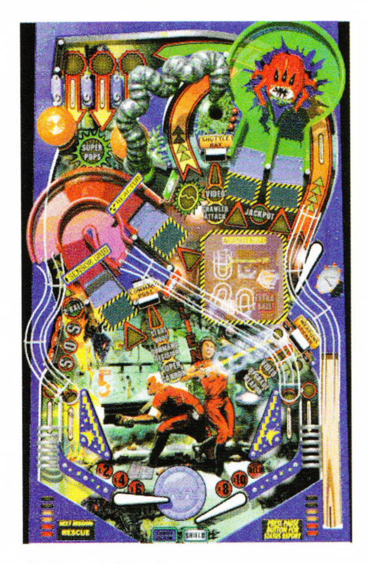
GT INTERACTIVE

Otra de las empresas que sube como la espuma es GT Interactive. Si bien al principio comenzó como distribuidora principal de compañías como 3D Realms, ahora ya produce juegos propios de interés como los que aquí pasamos a comentaros.

En lo que se refiere a sus exitosos programas 3D, las grandes novedades son **Rebel Moon Rising Prey**, **Shadow Warrior**, **Unreal** y **Youngblood**.

También hay dos juegos de naves como **Stealth Reaper 2020** y el de helicópteros **Ahx-1.** Si lo tuyo es la estrategia seguro que preferirás **Star Command: Revolution** y **Total Annihilation**.

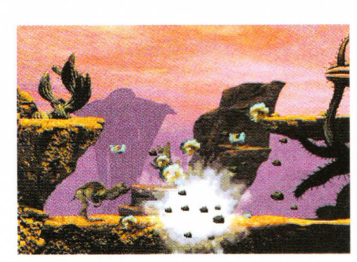

Ahx-1


Ballas of Steel

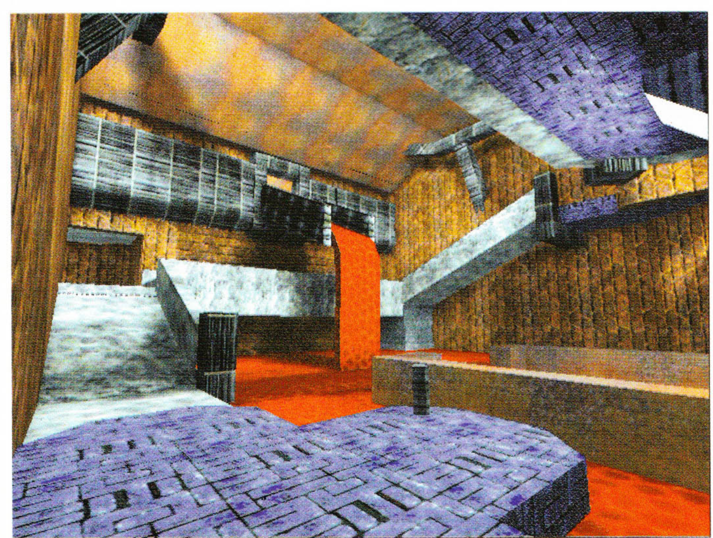
Para los amantes de los *pinballs*, **Balls of Steel** será un título de culto, ya que está muy bien a pesar de tratarse de tableros planos.

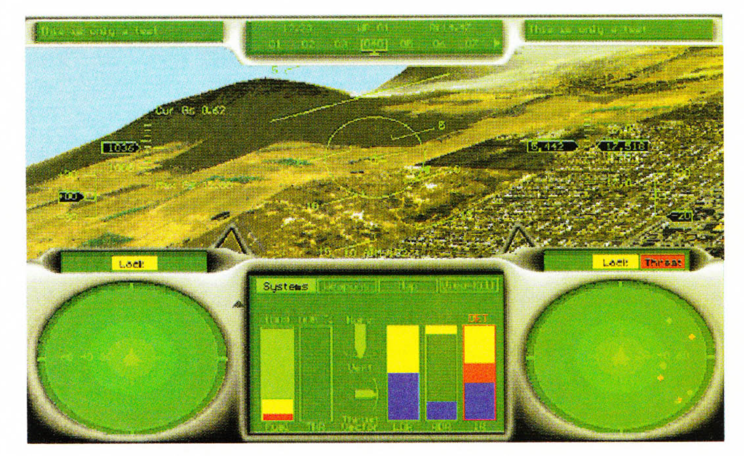
Si prefieres los arcades de lucha, **War Gods** aprovecha plenamente las nuevas tecnologías, y si lo tuyo son las plataformas, deberás apostar por el simpático **Abe's Odysee** o por los guerreros del título **Mageslayer**.

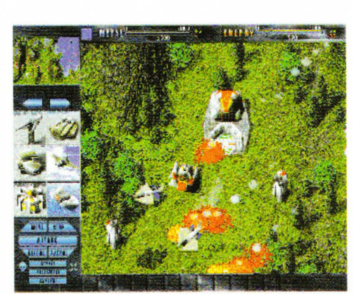

Star Command: Revolution

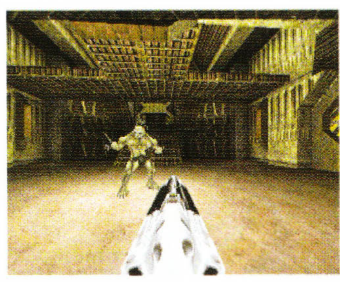

Abe's Oddysee

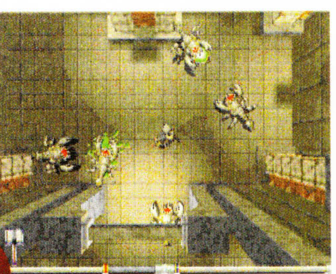

Youngblood

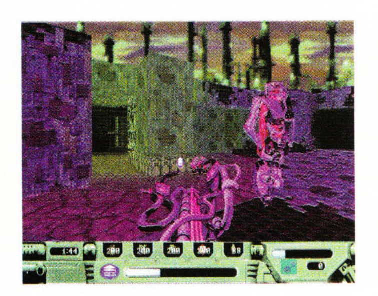

Prey

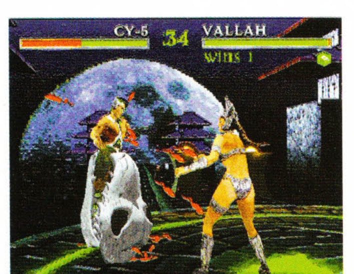

Stealth Reaper 2020


Total Annihilation

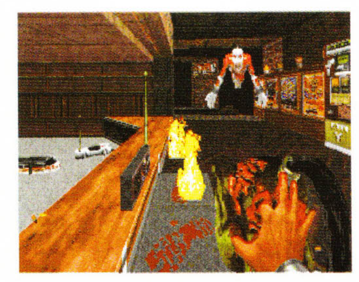

Unreal


Mageslayer


Rebel Moon Rising



War Gods


Shadow Warrior

INTERPLAY

Powerboat

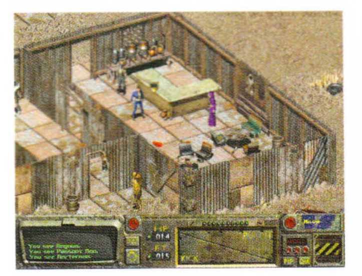
Aunque de los productos de Interplay ya os hemos hablado en un especial anterior (**Fall Out**, **Die by the Sword**, **Waterwolrd Strategy**, **Starfleet Academy** u **Of Light and Darkness**), también hemos podido ver grandes novedades como la nueva aventura de **Star Trek**, un juego de lanchas llamado **Powerboat**, y el nuevo y esperado **Earthworm Jim 3D**.



Waterworld Strategy



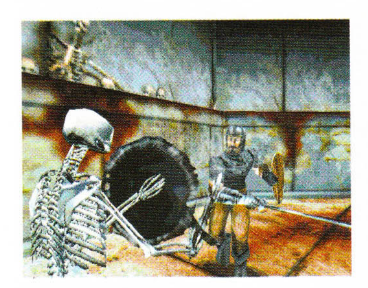
Starfleet Academy



Fallout



Of Light & Darkness



Die by the Sword



Star Trek 4



Earthworm Jim 3D

SSI / MINDSCAPE

Los reyes de la estrategia no podían faltar a esta cita, y tenían la cartera repleta de juegos de este género.

Dentro de la serie *General*, encontramos **Pacific General**, basado en la Guerra del Pacífico, y **Panzer General 3**, que, como su nombre indica, es la tercera entrega del aclamado título.

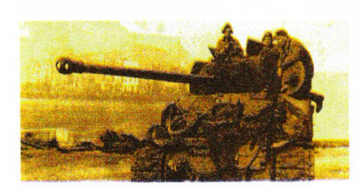
También hemos podido ver **Ardennes Offensive** (del que os ofrecemos una demo en el CD-ROM), **WarWind 2**, **Imperialism** y **Warhammer: Dark Omen**. Mindscape presentó varios títulos infantiles; destaca **Lego Island**.



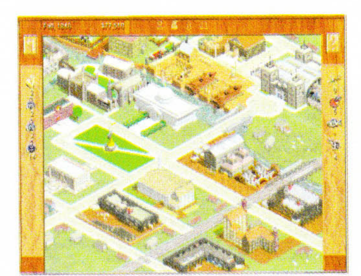
WarWind 2



Lego Island



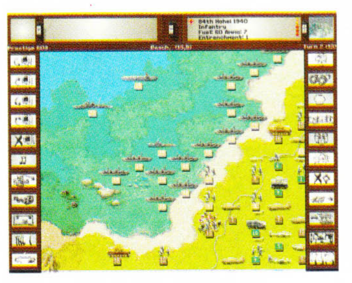
Ardennes Offensive



Imperialism



Warhammer: Dark Omen



Pacific General



Panzer General 3



EIDOS INTERACTIVE

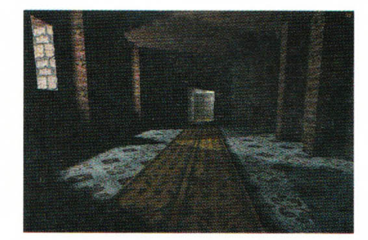
Otra compañía que cada día es mucho más fuerte es Eidos, una empresa que engloba casas como Core Design, Domark o U.S. Gold, entre otras. El juego más importante a priori es **Tomb Raider 2**, seguido de **Daikatana**, el nuevo *Doom* de John Carmack.

Siguiendo la línea de juegos 3D, podemos ver **Dark Project**, **Deathtrap Dungeon**, **Lunatik**, **Plague**, **Omikron**, **Steel Legions** o el curioso **Fighting Force**, que es un juego de acción pura. También hay simuladores como **Team Apache**, **Flight Unlimited 2**, **Flying Nightmares 2** o **Joint Strike Fighter**. Si prefieres los deportivos, con **Chill** podrás esquiar, y con el renovado **Power F1** correr la fórmula 1.

Para los estrategas, han llevado a esta feria el esperado **Conquest Earth**, **Myth** y **Forsaken**, todos ellos con un gran atractivo.



Chill



Dark Project



Steel Legions



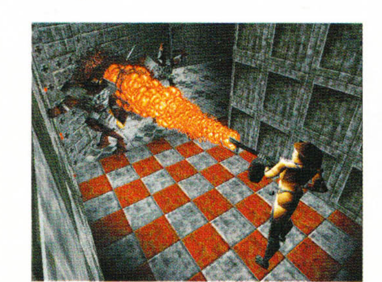
Power f-1 for Windows 95



Conquest Earth



Daikatana



Deathtrap Dungeon



Forsaken



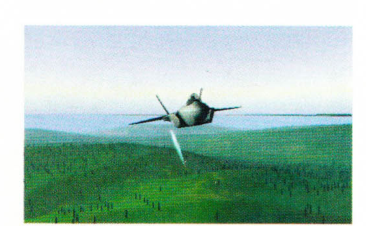
Flight Unlimited 2



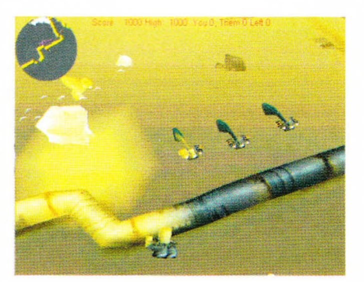
Flying Nightmares 2



Fighting Force



Joint Strike Fighter

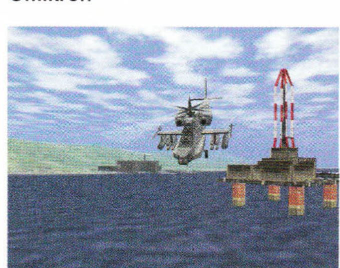


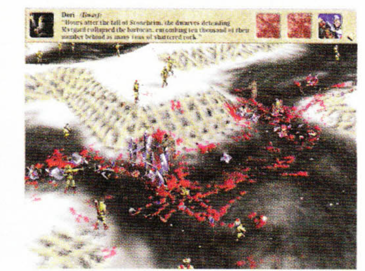
Lunatik


Tomb Raider 2


Omikron


Plague


Team Apache


Myth

LUCASARTS

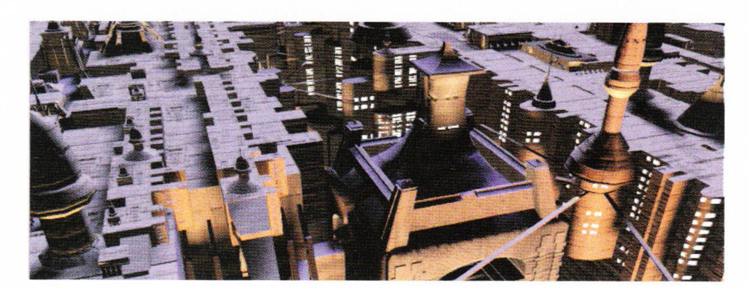
La historia épica de la saga de *La Guerra de las Galaxias* es el argumento para tres nuevos juegos de LucasArts. En **Rebellion**, tendrás que enfrentarte a un simulador estratégico-económico. En la segunda entrega de *Dark Forces*, **Jedi Knight**, serás el amo del sable de luz en un juego tipo *Doom* que, al contrario que el original, ya no tiene *sprites* sino magníficos enemigos poligonales.

Por último, podrás jugar con **Shadows of the Empire**, un arcade multifase al estilo de los anteriores *Rebel Assault*, donde te enfrentarás al Imperio o a los rebeldes, según tu elección.


Rebellion

Otro producto que provocó la admiración de los presentes fue la tercera, y esperada desde hace bastante tiempo, entrega de *Monkey Island*, denominada **Curse of Monkey Island**, donde los personajes han tomado aspecto de dibujos animados al estilo de *Full Throttle*, en un juego que será un éxito seguro estas Navidades.


Monkey Island 3: Curse of Monkey Island.


Shadows of the Empire


Jedi Knight



LucasArts presentaba sus productos a los expertos en una sala privada, aunque tenía también presencia en el *stand* de Microsoft.

REPORTAJE

UBI SOFT

Ubi tenía pocos títulos pero de gran calidad todos ellos. **F1 Racing Simulation** es un excepcional juego basado en la Fórmula 1, con unos gráficos que quitan el hipo.

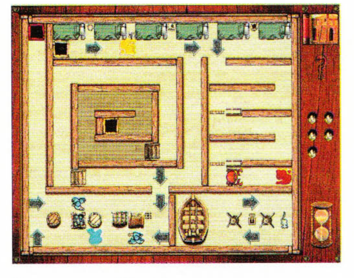
Tonic Trouble promete ser el sustituto de *Rayman* en nuestros corazones. **Voyages of Valdo** es un educativo, y de **World Football 98** ya os hemos hablado antes.



Tonic trouble



F1 Racing Simulation



Voyages of Valdo



World Football 98

VIRGIN



El stand de Virgin era parecido a una tienda tuareg del desierto.

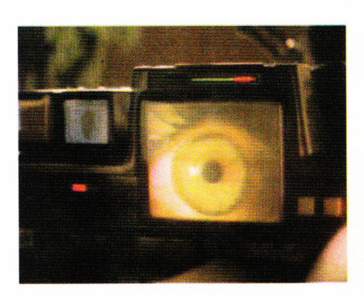
El oasis de la feria (por la forma de tienda del desierto que tenía el *stand*) guardaba uno de los secretos mejor guardados hasta el momento. La prensa ya sabía que los señores de Westwood estaban trabajando en **Blade Runner, the game**, pero hasta ahora sólo se podía ver la presentación.

Se trata del mejor juego que pudimos ver en la feria, y es una aventura gráfica en tiempo real increíble, que sorprenderá a cualquier aficionado a los buenos juegos. Lamentablemente sólo pudimos conseguir una foto de la película, y no del juego, pero pronto os informaremos más.

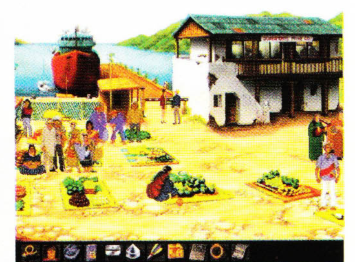
Del resto de juegos ya os hemos hablado en otras ocasiones: **The Smoked Mirror**, segunda entrega de *Broken Sword*, **NHL Powerplay 98**, o **Lands of Lore II**.

Un programa del que no teníamos referencias es **Sabre Ace**, un simulador aéreo de gran calidad.

Por otra parte, **Subspace** es un juego de naves preparado para jugar en Internet; de Capcom, pudimos ver el magnífico **Resident Evil** para PC y compatibles.



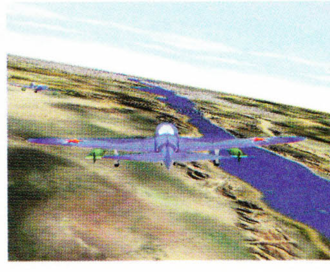
Blade Runner



Broken Sword II



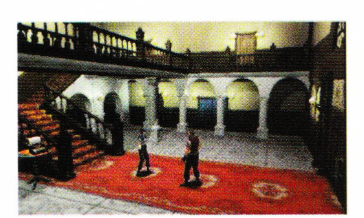
NHL Powerplay 98



Sabre Ace



Lands of Lore 2



Resident Evil



Subspace

MICROPROSE

Tanto Microprose como la casa madre, Spectrum Holobyte, están realizando un excelente trabajo con sus nuevos productos. Tanto es así, que los señores de Fasa han retirado la licencia a Activision de sus *mechs*, y ahora es esta compañía la que la tiene. Para celebrarlo, **Mechwarrior 3** será el primer título de la serie, aunque también está en preparación un juego tipo *Command & Conquer* con estos personajes: **Mechcommander**.

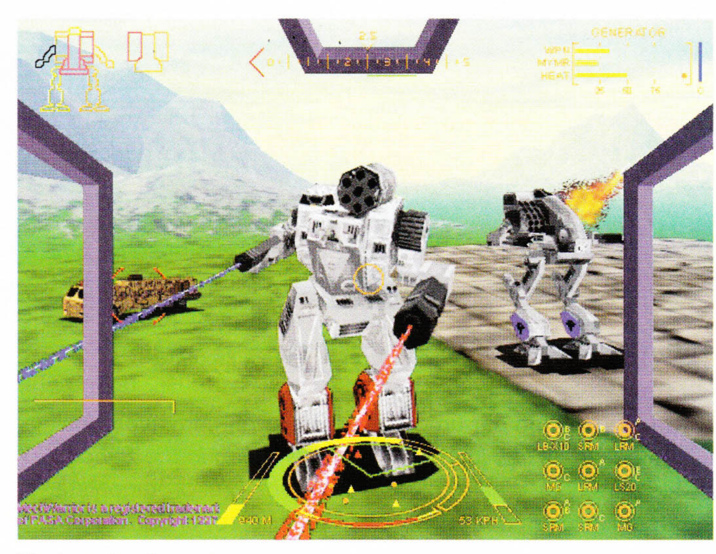
Otro acuerdo ha sido el alcanzado con Team 17, cuyo primer título conjunto será **Worms II**. Gráficamente está muy cambiado, ya que ahora es Super VGA y los gusanitos son del estilo de los dibujos animados.

Respecto a los consabidos simuladores de vuelo, pronto llegarán el esperado **Falcon 4.0**, y **European Air War** (basado en la Segunda Guerra Mundial). La serie del primero de ellos es todo un clásico del género.

Otro gran título que parece que pronto estará ya acabado es **X-COM 3: Apocalypse**, que en muy poco tiempo va a llegar a nuestro mercado.

Para los seguidores del juego de cartas *Magic, The Gathering*, tienen preparado un disco de datos llamado **Magic: Expansion Cards**.

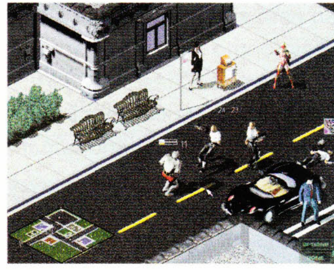
Para finalizar este reportaje, mencionaremos el juego basado en la última película de Star Trek: **First Contact**.



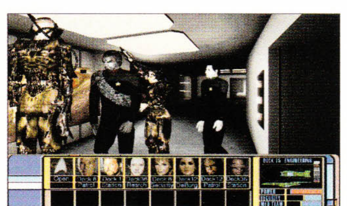
Mechwarrior 3



Falcon 4.0



Guardians: Agents of Justice



Star Trek: First Contact



7th Legion



European Air War



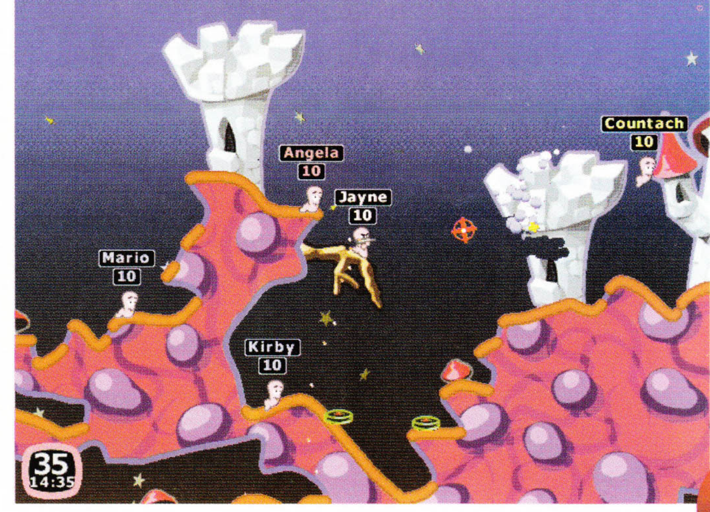
X-COM 3: Apocalypse



MAgic: Expansion Cards



Mechcommander



Worms 2



SPACE QUEST COLLECTION

Sierra ha decidido dar un nuevo empuje a sus juegos de siempre, y lo hace a través de recopilaciones que reúnen sus más afamadas y exitosas sagas. Ya hemos comentado en esta sección algunas de ellas, como *Police Quest Collection* o *Quest for Glory Collection*, y ahora le ha tocado el turno a esta fenomenal serie espacial.

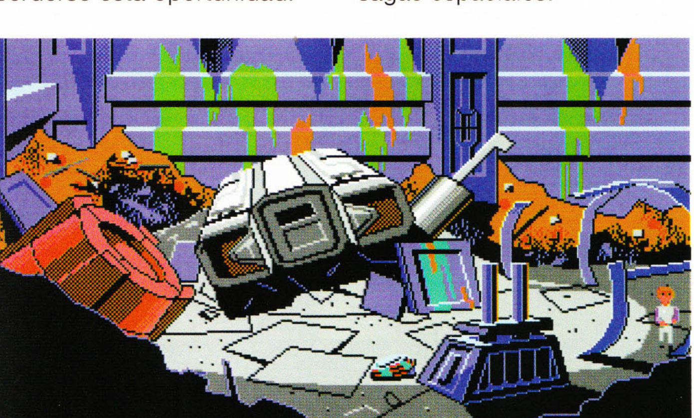
Se trata, nada más y nada menos, de los cinco primeros títulos de *Space Quest*. Por motivos de mercado (imaginamos) no han introducido en este paquete la sexta parte, que posee una calidad sobrada. Es una pena; de todos maneras, quien no haya podido disfrutar de los primeros episodios no puede perderse esta oportunidad.

En su primera aventura, *Roger Wilco in the Sarien Encounter*, el protagonista, Roger Wilco, el barrendero espacial más conocido de todos los tiempos, tiene que enfrentarse con los Sariens, que pretenden hacerse con un potente artefacto, el peligroso Star Generator, destinado en principio a alargar la vida del planeta Xenon, en vidas de extinción. Tú, en el papel, por supuesto, de protagonista de esta serie, entras en la acción de forma francamente accidental. Sin embargo, eso les ha pasado a muchos héroes, de modo que no te preocupes, aférrate a tu escoba sideral y lánzate a la aventura. Ha comenzado una de las más exitosas sagas espaciales.









En la segunda parte, *Vohaul´s Revenge*, Roger Wilco también accede a la aventura de modo circunstancial. En esta segunda entrega se confirma el humor de la serie. Todavía estaba preparada para las tarjetas gráficas CGA y EGA (hasta la tercera), pero más tarde apareció para VGA. El tema de la venganza es, como siempre, resultón para una segunda parte.

The Pirates of Pestulon, la tercera parte, tiene un protagonista ya en plena posesión de su papel de héroe. Se trata de una aventura que mezcla las escaramuzas piratas de hace unos pocos siglos con la profundidad del espacio futuro.

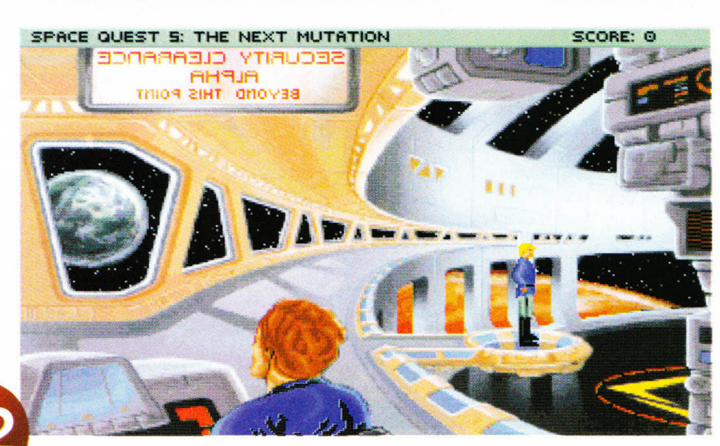
La cuarta parte estaba ya preparada para las tarjetas VGA que por entonces revolucionaron el mercado. El tema de los viajes en el tiempo es uno de los pilares de este capítulo, titulado *Roger Wilco and the Time Rippers*.

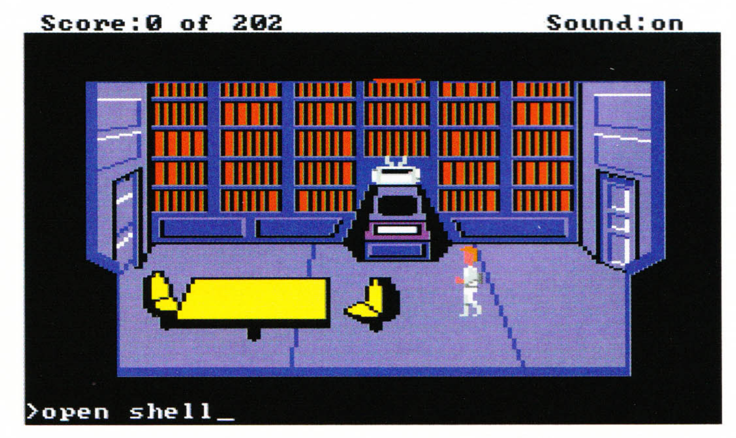
The Next Mutation, por último, todavía está muy fresco en nuestras memorias. Las mutaciones están, por supuesto, a la orden del día en el mundo futuro, y no podían dejar de tener cabida en esta fenomenal saga.

La calidad final de este paquete se ve disminuida por la ausencia de la última parte de la saga. Sin embargo, quienes deseen conocer los intrincados senderos de las producciones de Sierra no pueden perderse este estupendo producto.

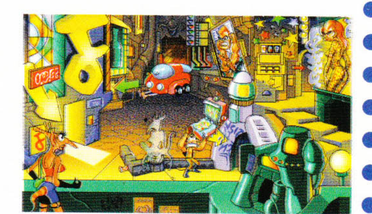
Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: Consultar





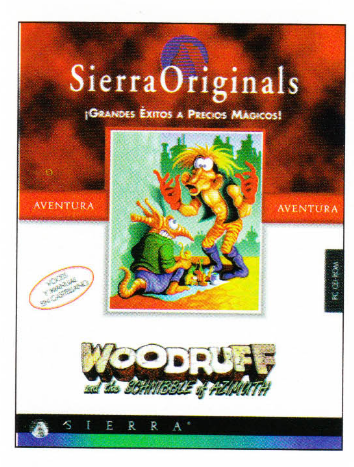


WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH





Sierra siempre se ha movido con soltura en el mundo de las aventuras gráficas, y una vez más lo demostró con este curioso programa. Se trata de una divertida aventura que intenta explotar la veta abierta por el conocido Tex Avery. Esto es, unos gráficos que siguen el estilo de los dibujos animados, mucho humor y un complejo mundo imaginario. Los gráficos, a estas alturas, están un poco atrasados, pero en los demás aspectos el producto sigue teniendo vigencia. Una oportunidad para hacerse con una de esas entrañables aventuras que a todos nos encantaron en su día.



Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.995 pesetas

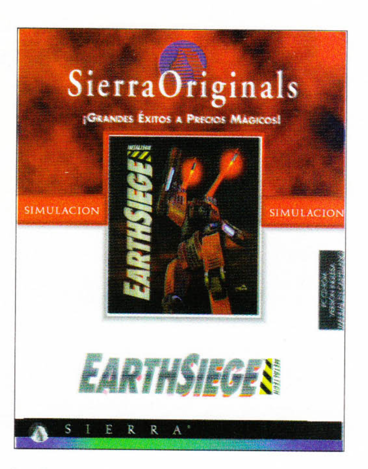
Valoración 60



EARTHSIEGE

Los grandes juegos siempre se ven seguidos por interminables secuelas, de irregulares resultados. No iba a ser menos el sólido *Mechwarrior*, un programa en el que controlabas a unos poderosos guerreros llamados Mechs. Ahora los mastodontes de la guerra son distintos, pero el sistema de juego es, básicamente, el mismo de siempre. Esta vez las batallas se desarrollan entre Cybridos y Hercs, unos gigantes que han invadido la Tierra. A bordo de unas máquinas similares, los Hercs, debes borrar de la faz del Planeta esos enormes aparatos de la muerte. Este programa no innovó respecto al título original, pero se deja jugar y mantiene altas dosis de jugabilidad.

Valoración 70



Distribuidor: Coktel Educative
Precio: 1.995 pesetas

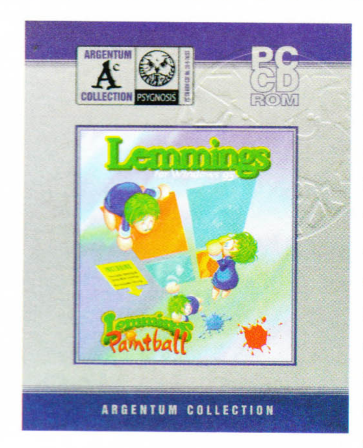




LEMMINGS FOR WINDOWS 95

Como ocurre con todos los programas que saben reunir la originalidad más exacerbada con una jugabilidad arrebatadora, los *Lemmings* fueron un auténtico bombazo en su momento. Con el paso del tiempo, uno acaba cansándose, porque la originalidad deja de serlo y la jugabilidad aburre por conocida. Sin embargo, de vez en cuando apetece recordar los viejos tiempos haciendo un alto para "echarse una partidita". Para los nostálgicos y para quienes todavía no conocían el juego apareció esta versión preparada para el entorno operativo Windows 95, que ahora te ofrecen a un precio reducido. En el paquete han incluido, además, el curioso programa *Lemmings Paintball*, un divertido título que aunaba arcade y estrategia nada más y nada menos que a golpe de brocha.





Distribuidor: E. Arts
Precio: 1.995 pesetas

Valoración 26

PINBALL POWER PACK

21st Century, un nombre que todos asociamos al mundo de los *pinball*, reedita cinco de los que más éxito lograron. Se trata de *Pinball Dreams*, *Pinball Dreams II*, *Pinball Fantasies*, *Pinball Mania* y *Pinball Ilusions*. Las mesas que te ofrecen en cada uno de ellos son variadas, y además no se repiten en exceso los temas de las mismas. Los programas de este género tienen un público habitual, y es difícil que la genta entre o salga de su órbita. Sin embargo, es una buena oportunidad de ver lo que pueden ofrecer estos juegos, a través de distintos programas que reflejan muy bien el género al completo.

Distribuidor: Spaco
Precio: Consultar

Valoración 68

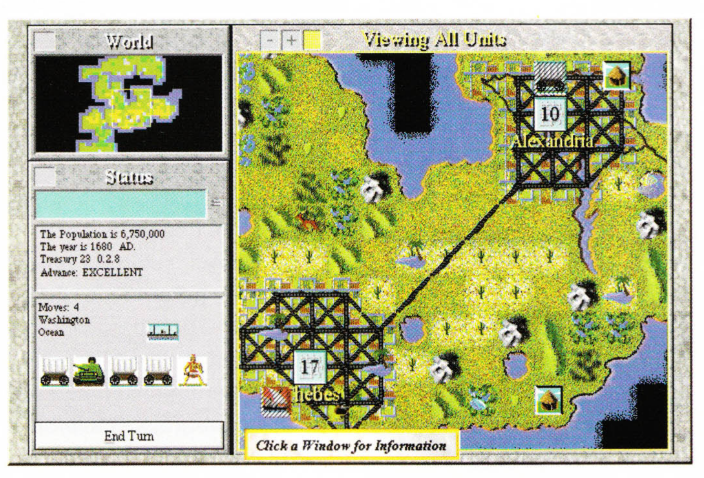






CIVNET

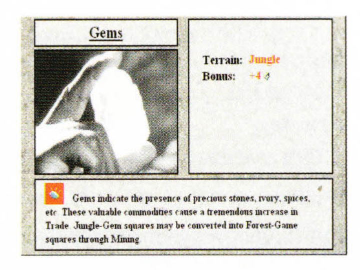
La Red de redes te permite convertirte en el auténtico rey de todo mundo conocido, enfrentándote con usuarios de todas las nacionalidades en uno de los mejores programas de estrategia de la historia.



Todos recordamos con cariño un título que revolucionó el apasionante universo de la estrategia. Se trata, por supuesto, de *Civilization*, cuyo máximo artífice, Sid Meier, inscribió su nombre con letras doradas en la reducida lista de máximos contribuyentes al software de entretenimiento.

Y, como todo juego de éxito que se precie, ahora es traslado hasta la Red de redes. Lo cierto es que este producto nos suena ahora como un poco atrasado. Y lo está, en efecto. Cuando te acercas a él lo primero que te preguntas es: ¿por qué no han hecho esta versión basándose en la segunda parte, más completa y jugable que la primera? La respuesta es sencilla. Aunque en España ha llegado ahora, **Civnet** fue concebido y realizado antes de que viera la luz la segunda parte. De modo que, como ves, aparece en nuestro país con un considerable retraso... Algo habitual.

Sin embargo, a pesar de que los usuarios avezados notarán alguna que otra carencia, resulta increíblemente entretenido enfrentarse con jugadores de todo el mundo a través de Internet. Además, se convierte en toda una conquista mundial alcanzar logros... La lucha en pro de tu civilización y su imposición sobre las demás adquiere, de alguna manera, una dimensión real.





Las características que posee el programa son las habituales. En este apartado se deja ver que no se han basado en la segunda parte del juego, algo más avanzada (la cual, por lo demás, era demasiado parecida a la original). Los conocedores de las intimidades de *Civilization 2* echarán de menos sus maravillosas características técnicas, especialmente en lo que se refiere al apartado gráfico. Sin embargo, se trata de un producto fundamentalmente centrado en su capacidad de "enganche" de los usuarios. Y, efectivamente, la posee, y además en dosis más que suficientes.

En resumen, **Civnet** es un programa con enormes posibilidades (me atrevería a decir que infinitas) para todos aquellos jugadores que sepan disfrutar de la más exquisita estrategia.

D. MELGUIZO





TECHNICAL VIEW

INTRODUCCIÓN A IRC

Los canales de conversación que es posible encontrar en la Red de redes son los focos más animados, en los que más vida y mayor movimiento hay; es imprescindible conocerlos, ya que son muy divertidos.

Si has querido hablar alguna vez con usuarios de ordenadores en otras partes del mundo, ahora puedes. El programa que lo hace posible se llama IRC, y extiende su red sobre gran parte de Estados Unidos, Asia, Europa y Oceanía.

Este programa es un sustituto de Talk y de muchos otros con múltiples *chats*. Cuando estás hablando en IRC, todo lo que escribes se transmite alrededor del mundo a otros usuarios que pueden verlo en sus terminales al mismo tiempo. Ellos pueden, a su vez, responder a tus mensajes.

Esto hace que sea muy adictivo una vez que empiezas a hacer amigos y contactos en IRC, especialmente si sabes hablar 14 idiomas. Aunque lo más corriente es hablar en inglés, existen algunos en castellano.

El IRC ganó fama internacional durante la Guerra del Golfo, cuando las noticias del resto del mundo llegaban a través de cable, y la mayoría de la gente en IRC se conectaba a un canal para oírlas. También tuvo usos similares durante la crisis en Moscú en septiembre de 1993. En este caso, los usuarios de Moscú informaban de los acontecimientos que se estaban produciendo.

¿QUÉ ES IRC?

IRC significa *Internet Relay Chat*. Fue desarrollado por Jarkko Oikarinen (jto@tolsun.oulu.fi) en 1988. Desde que comenzara en Finlandia ha sido usado en más de 60 países alrededor del mundo. Fue diseñado para sustituir al programa Talk, de UNIX, pero se ha convertido en mucho más que eso. IRC es un sistema de *chat* multiusuario, donde la gente se agrupa en *Channels* (canales, un lugar virtual, usado para un tema de conversación) para hablar en grupos, o de forma privada. IRC está constantemente evolucionando: se van creando nuevos servidores. Para estar informado lee el MOTD (*Message of the day*, Mensaje del día) cada vez que uses IRC: muestra las nuevas actualizaciones, así como los nuevos servidores.

INSTALACIÓN

El usuario ejecuta un programa "cliente" (normalmente llamado IRC), el cual le conecta a una red IRC usando otro programa llamando "servidor". Los servidores existen para transmitir los mensajes de un usuario a otro a través de la red IRC. Puedes obtenerlo mediante un FTP en uno de los lugares siguientes:

Clientes para MSDOS:
cs-ftp.bu.edu /irc/clients/pc/msdos
ftp.funet.fi /pub/unix/irc/msdos

Clientes para Microsoft Windows:
cs-ftp.bu.edu /irc/clients/pc/windows
ftp.demon.co.uk /pub/ibmpc/winsock/apps/wsirc (para el WSIRC)
ftp.demon.co.uk /pub/ibmpc/winsock/apps/mirc (para el MIRC)

Clientes para OS/2:
cs-ftp.bu.edu /irc/clients/pc/os2
hobbes.nmsu.edu /os2/2_x/network

SEGURIDAD EN IRC

Debes tener siempre en cuenta que los mensajes que envías a alguien pasan a través de todos los servidores entre tú y la persona a la que estás escribiendo. Por lo tanto el IRC no es un medio seguro de comunicación.

El idioma más usado es el inglés, aunque esto no debe frenarte, ya que es fácil que encuentres a otros usuarios que hablen español.

Si quieres hablar en otro idioma que no sea el inglés, ve a un canal nuevo e indica en el tema: habla española. También puedes buscar en los diferentes canales: seguro que encuentras alguno que esté en español.

Todos los comandos IRC comienzan con una "/" y, en la mayor parte de ellos, tecleando /help obtendrás toda la información de ayuda que puedas necesitar.

La salida típica cuando te conectas es la siguiente:

Pub: #hack
Pub: #Nippon
Pub: #nicole
Pub: #hottub

Donde "pub" significa un canal público (o visible), "hack" es el nombre del canal y "#" es el prefijo. Una "@" después del nombre del canal indica que él o ella es el *Channel operator* (operador del canal).

También puede aparecer "PRV", que significa privado: sólo podrás verlo si estás en un canal privado. Un *Channel operator* es alguien que tiene el control sobre un canal específico. La primera persona que se une a un canal automáticamente recibe el rango de *Channel operator*, y puede compartirlo con quien ella

CANALES

Los más populares españoles en Undernet son los siguientes:

#Algarrobax
#España
#Cachondeo
#Spain
#Madrid
#Barcelona
#Aventura
#Sexo

elija. Suele aparecer con una "@" en su nombre, en una lista de nombres (usando el comando /names) o directamente en el nombre del canal. Además, te puede echar de un canal sin ningún motivo aparente.

Un *IRC operator* (operador de IRC) es alguien que mantiene la red IRC, aunque con las siguientes limitaciones:

- No puede arreglar problemas en el canal.
- No puede echar a nadie ni de manera temporal ni para siempre.

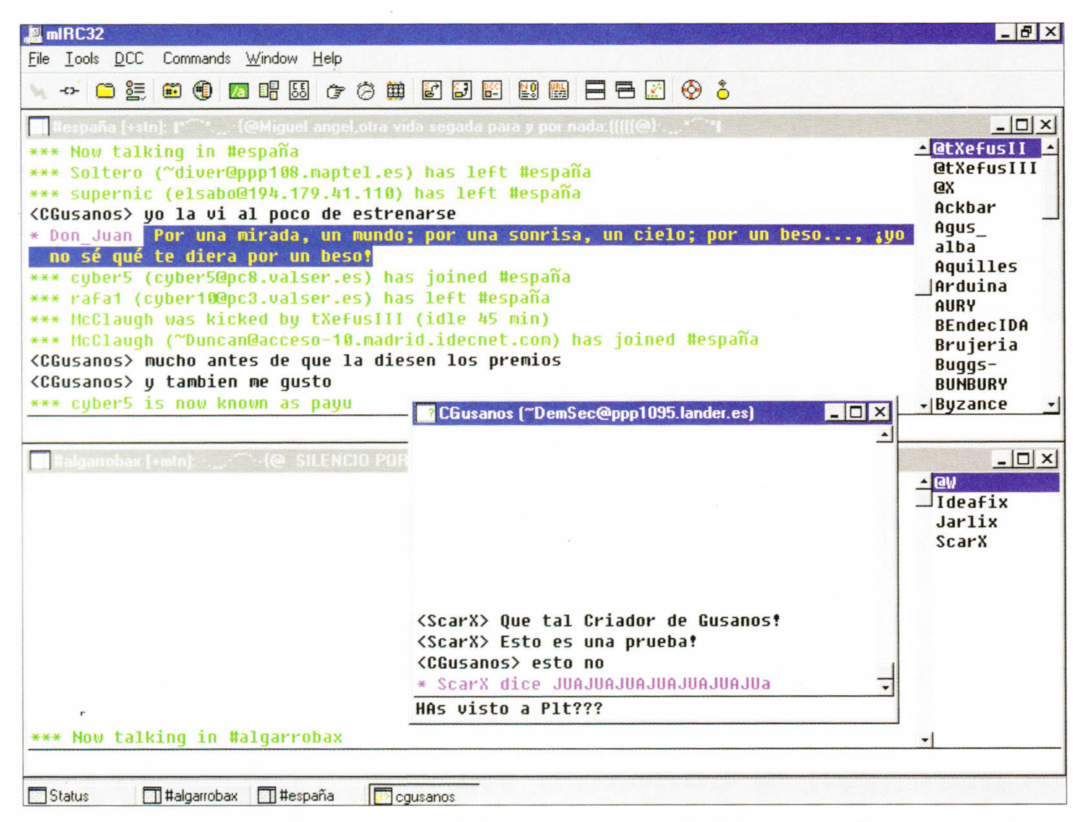
EL BOT

Bot es un acrónimo de robot. Es un *script* ejecutado por un cliente IRC o por un programa externo. Normalmente no se necesitan: se suelen usar para mostrar mensajes un poco más elaborados, habitualmente de presentación a un canal. También se suelen llamar *automatons* o servicios. Tienen las siguientes características:

1. Deben estar claramente identificados: tendrán "bot", "serv" o "srv" en su propio *nickname*.
2. Tienen que usar *Notices* para comunicarse con el resto y no responder de las noticias que obtengan.
3. Siempre será posible eliminarlos.
4. Será posible, además, hacerlo de manera remota.
5. No deberán tener acceso a ficheros reales del usuario (los *hackers* son capaces de piratear cuentas de usuarios a través de sus robots)
6. No deberán enviar ningún tipo de mensajes a canales (a no ser que el canal esté dedicado a este robot).

Para resumir, queremos decirte que, así contado, lo de IRC puede parecer un poco soso, pero se trata de una de las partes de Internet más divertidas, al estilo de los *party lines* telefónicos de hace unos años.

J. Rodríguez



Aquí te mostramos una ventana de Windows 95 de mIRC, uno de los programas más comunes y más conocidos dentro del mundillo de IRC, del que aparecen nuevas versiones cada poco tiempo.

LISTA DE COMANDOS

Lista de comandos generales:

NICK	Cambia tu *nickname* (es decir, tu alias).
QUIT	Termina tu sesión dentro del IRC (funciona igual que BYE, SIGNOFF y EXIT).
HELP	Te muestra ayuda sobre el comando especificado.
WHOIS	Muestra información sobre alguien que esté conectado al canal en el que estás.
WHOWAS	Muestra información sobre alguien que ya no se encuentra conectado.
AWAY	Deja el mensaje: *not paying attention*. Es decir, que no estás prestando atención.
/NICK [<nickname>]	Cambia tu alias. Cualquiera que quiera hablar contigo verá este nombre. Por el momento, estos nombres se encuentran limitados a 9 caracteres. Tu *nickmane* es, por defecto, tu *login*.
/QUIT [<razón>]	Finaliza una sesión IRC. Ejemplo: /Quit me voy a comer!

Lista de comandos privados, usados en un canal privado:

MSG	Envía un mensaje privado.
QUERY	Comienza una conversación privada.
NOTICE	Envía un mensaje privado.

Lista de comandos de canal:

LIST	Lista canales, número de usuarios, etcétera.
NAMES	Muestra los *nicknames* de los usuarios en cada canal.
JOIN	Establece tu canal actual, (igual que CHANNEL).
WHO	Da una lista de usuarios.
INVITE	Envía una invitación.
LEAVE	Deja un canal, (como PART).
TOPIC	Cambia el tema de un canal.
ME	Envía algo sobre ti a un canal.
DESCRIBE	Envía algo sobre ti a un canal o a una persona.

Lista de comandos de la red

ADMIN	Muestra información sobre el servidor.
LINKS	Muestra los servidores en la red IRC.
SERVER	Cambia al servidor primario.
MOTD	Muestra el Mensaje del día.
USERS	Muestra los usuarios que están conectados.
DATE	Muestra la hora y el día del servidor en ese momento.
TIME	Muestra la hora y el día del servidor en ese momento.
STATS	Muestra algunas estadísticas sobre el uso del servidor IRC.
VERSION	Muestra el número de versión que tienen el servidor y el cliente conectado.

Juegos para múltiples jugadores II (RED IPX)

Inmersos como estamos en el mundo de las comunicaciones a distancia, cada vez más títulos te permiten la conexión vía Internet con cientos de usuarios.

Continuando con nuestro artículo del mes anterior, en esta ocasión explicaremos los principios del uso de un juego en red a través del protocolo IPX. Se trata de un protocolo de Red ampliamente extendido en el mundo.

Con este artículo pretendemos dar los principios de las técnicas de recepción y emisión de paquetes IPX dentro de una red. Esta vez hemos elegido el Turbo Pascal como lenguaje de programación.

¿QUÉ ES IPX?

Es un protocolo que permite que paquetes de información sean enviados a través de la red. Estos paquetes pueden ser enviados de dos formas:

- Desde una máquina a otra determinada (de un nodo a otro de la red).
- A todas las máquinas de la red (nodos). Es lo que se denomina *Broadcast*.

ESTRUCTURA DE UN PAQUETE IPX

La estructura que posee cada uno de los paquete IPX consta de 30 *bytes* de cabecera que se identifican de la siguiente manera:

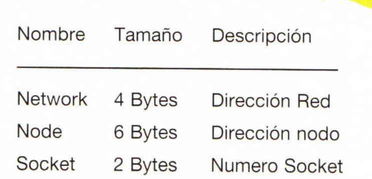
Nombre	Tamaño	Descripción
Check	2 bytes	check sum
Length	2 bytes	longitud
tc	1 byte	transport C
pType	1 byte	tipo
dest	12 bytes	dirección
src	12 bytes	nodo origen

Uno de los datos importantes que es necesario tener en cuenta es la forma de almacenar los *bytes*. En el primer *byte* se almacena el valor más significativo, es decir el MSB. Se trata de una manera de almacenar que es distinta a la habitual.

Por razones más bien sólo conocidas por NOVELL, el *checksum* está siempre a $FFFF. El campo longitud contiene el número total de *bytes* del paquete, incluyendo la cabecera IPX.

El campo Transport Control contiene un contador por el número de *routers* por los cuales ha pasado el paquete. A través de él se despreciará un paquete cuando haya recorrido un número excesivo de *routers*, de forma que quede liberado de la red.

El campo dirección quedará descrito entonces de la siguiente forma:



Nombre	Tamaño	Descripción
Network	4 Bytes	Dirección Red
Node	6 Bytes	Dirección nodo
Socket	2 Bytes	Numero Socket

¿QUÉ ES UN SOCKET?

Se trata de un dispositivo que le permite al nodo decidir si actuará o no sobre un paquete. Esto posibilita el uso de múltiples programas dentro de una red. Son unos paquetes IPX completamente transparentes para otros. Lo que significa que un paquete enviado dentro de la red sólo será recibido en un ordenador, siempre y cuando este ordenador tenga un *socket* abierto para la dirección del paquete. Por lo tanto, los paquetes son ignorados por los nodos que no sean capaces de aceptarlos en el *socket* determinado. El único problema se planteará cuando dos programas distintos envíen paquetes diferentes en el mismo *socket*. El siguiente paso será decirle al PC que queremos abrir un *socket*.

¿CÓMO SE ABRE UN *SOCKET*?

Esta tarea se realiza a través del denominado Bloque de Control de Eventos (*Event Control Block*). Tendrás que crear un ECB; su estructura será:

Nombre	Tamaño	Descripción
Link	4 Bytes	Puntero al ECB
ESR	4 Bytes	Puntero al ESR
InUse	1 Byte	Flag del ECB
Complete	1 Byte	Flag Comp.
Socket	2 Bytes	Socket ECB
IPXwork	4 Bytes	Area IPX
Dwork	12 Bytes	Area trabajo
ImmedAddr	12 Bytes	Dirección
FragCount	2 Bytes	Fragmentos
FragData	4 Bytes	Puntero datos
FragSize	2 Bytes	Tamaño

Todos los campos del ECB deben ser inicializados a cero antes de inicializar el propio ECB. Esto provoca que el código para inicializar el ECB sea mucho más completo. En el listado no utilizamos el ESR, con lo cual constantemente comprobamos si ha llegado o no un paquete. Sin embargo, no se produce un relentizamiento excesivo.

Para enviar un *Broadcast* colocaremos la dirección del nodo en $FF.

El campo FragData debe ser inicializado para que apunte a la cabecera IPX y los datos que quieran ser enviados deberán estar a continuación de la definición de la cabecera.

Una vez que estén inicializados todos los campos, será necesario darle al *driver* IPX información sobre nuestro ECB. Esto se hace primero abriendo un *socket* a través de la interrupción $7A, que es la que está asignada a la interfaz de programación de aplicaciones de Novell (NOVELL API). El número de función se pasará a través del registro BX.

Después de intentar abrir un *socket* es recomendable comprobar si el IPX está presente. Para ello usaremos la interrupción $2F con AX= $7F00. Si retorna AL un valor distinto a $FF, nos indicará que no está instalado el IPX.

Una vez realizado esto, tendremos abierto un *socket* y establecidos los ECBs y las cabeceras IPX. Ahora tendremos que darle información al IPX acerca de todo lo anterior. Primero tendremos que esperar un ECV y una cabecera, seguida de un envío.

CÓMO RECIBIR UN REGISTRO

Para ello, la cabecera IPX no necesita ser inicializada. Sin embargo, una buena práctica es poner todos los campos a 0. Podría llamarse una manía de programador para evitar sorpresas desagradables. El ECB, sin embargo, necesita que sean inicializados. Son los siguientes:

- El *flag InUse* debe ser inicializado a $1D. El motivo no está muy claro, pero todas las documentaciones de Novell lo establecen así de esta manera.
  - El número de *socket*.
  - El campo *FragCount*.
  - El campo *FragData*.
  - El campo *FragSize*.

CÓDIGO FUENTE

```
unit ipx;

interface

uses dos;

type
  netAddr  = array[1..4] of byte;
  nodeAddr = array[1..6] of byte;
  address  = array[0..1] of word;

  netAddress = record
               Net   : netAddr;
    Node  : nodeAddr;
               Socket : word;
   end;

  localAddrT = record
               Net   : netAddr;
    Node  : nodeAddr;
             end;

  ECBType = record
            link     : address;
            ESR      : address;
            inUse    : byte;
            complete : byte;
            socket   : word;
            IPXwork  : array[1..4] of byte;
            Dwork    : array[1..12] of
byte;
            immedAddr : nodeAddr;
            fragCount : word;
            fragData  : address;
            fragSize  : word;
          end;

  IPXheader = record
              check  : word;
              length : word;
              tc     : byte;
              pType  : byte;
              dest   : netAddress;
              src    : netAddress;
            end;

const
  MYSOCKET   : word = $869C;
  BROADCAST : nodeAddr =
($ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff);
var
  localAddr   : localAddrT;

function IPXopenSocket(longevity :
byte; var socketNumber : word):byte;
procedure
IPXcloseSocket(socketNumber : word);
procedure GetLocalAddress;
procedure IPXsendPacket(var E :
ECBtype);
function IPXlistenForPacket(var E :
ECBtype):byte;
procedure ImIdle;
procedure InitSendPacket(var ecb :
ecbType; var ipx : ipxHeader; size,sock
: word);
procedure InitReceivePacket(var ecb :
ecbType; var ipx : ipxHeader; size,sock
: word);
procedure InitIPX;

implementation

function IPXopenSocket(longevity :
byte; var socketNumber : word):byte;
var
  regs : registers;

begin
  regs.bx:=$0000;
  regs.al:=longevity;
  regs.dx:=swap(socketNumber);

  intr($7A,regs);

  if socketNumber=$0000 then
    socketNumber:=swap(regs.dx);

  IPXopenSocket:=regs.al;
end;

procedure
IPXcloseSocket(socketNumber : word);
var
  regs : registers;

begin
  regs.bx:=$0001;
  regs.dx:=swap(socketNumber);

  intr($7A,regs);
end;

procedure GetLocalAddress;
var
  regs : registers;

begin
  regs.bx:=$0009;
  regs.es:=seg(localAddr);
  regs.si:=ofs(localAddr);
  intr($7A,regs);
end;

procedure IPXsendPacket(var E :
ECBtype);
var
  regs : registers;

begin
  regs.bx:=$0003;
  regs.es:=seg(E);
  regs.SI:=ofs(E);

  intr($7A,regs);
end;

function IPXlistenForPacket(var E :
ECBtype):byte;
var
  regs : registers;

begin
  regs.bx:=$0004;
  regs.es:=seg(E);
  regs.SI:=ofs(E);

  intr($7A,regs);

  IPXlistenForPacket:=regs.al;
end;

procedure ImIdle;
var
  regs : registers;

begin
  regs.bx:=$000A;

  intr($7A,regs);
end;
procedure InitSendPacket(var ecb :
ecbType; var ipx : ipxHeader; size,sock
: word);
begin
  fillChar(ecb,sizeOf(ecb),#0);
  fillChar(ipx,sizeOf(ipx),#0);
  with ecb do
   begin
    socket:=swap(sock);
    fragCount:=1;
    fragData[0]:=ofs(IPX);
    fragData[1]:=seg(IPX);
    fragSize:=sizeof(IPX)+size;
    immedAddr:=BROADCAST;
   end;

  with ipx do
   begin
    check:=$ffff;
    ptype:=0;
    dest.net:=localAddr.net;
    dest.node:=BROADCAST;
    dest.socket:=swap(sock);
    src.net:=localAddr.net;
    src.node:=localAddr.node;
    src.socket:=swap(sock);
   end;
end;


procedure InitReceivePacket(var ecb :
ecbType; var ipx : ipxHeader; size,sock
: word);
begin
  fillChar(ecb,sizeOf(ecb),#0);
  fillChar(ipx,sizeOf(ipx),#0);
  with ecb do
   begin
    inUse:=$1d;
    socket:=swap(sock);
    fragCount:=1;
    fragData[0]:=ofs(IPX);
    fragData[1]:=seg(IPX);
    fragSize:=sizeof(IPX)+size;
   end;

  if IPXlistenForPacket(ecb)<>0 then ;
end;

procedure InitIPX;
var
  i    : integer;
  regs : registers;

begin
  regs.ax:=$7A00;
  intr($2f,regs);

  if regs.al<>255 then
   begin
    writeln('¡ERROR MIENTRAS SE INI-
CIALIZA EL IPX!');
    halt(1);
   end;

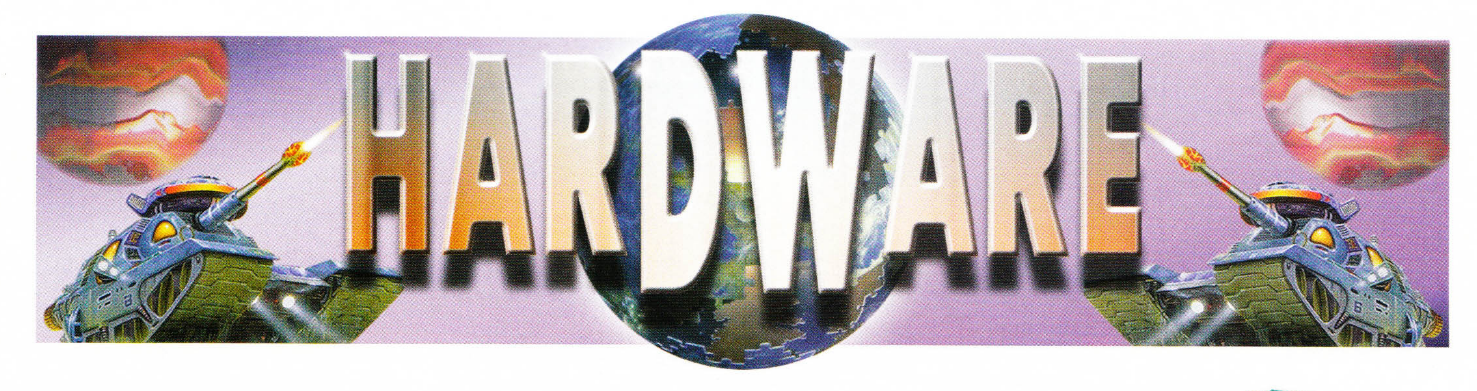
  getLocalAddress;
end;

begin
end.
```

Todos los otros campos deberán de ser inicializados a 0. Una vez hecho esto, tendrás que llamar a la rutina "Escuchar un paquete", la cual retornará inmediatamente. Si hay algún paquete, éste quedará almacenado en el registro. Para ver si este paquete ha llegado o no, comprobarás el *flag InUse* del ECB. Si este *flag* es $00, significará que ha llegado un paquete, el cual debe ser procesado. Si otro paquete llegara mientras existiera un paquete no procesado, entonces se perdería. Esto nos da la idea de que los paquetes deberán ser procesados tan pronto como se pueda, para así poder liberar el registro. Para liberar el registro tendremos que llamar a la rutina "Escuchar un paquete" de nuevo.

Después de todo esto tenemos un registro de recibido esperando la llegada de un paquete. Ahora necesitaremos, entonces, un registro de envío. Un registro de envío requiere todos los mismos campos que el de recepción, pero necesitará que los campos IPX sean rellenados.

J. RODRÍGUEZ



MAXI GAMER 3D FX

Las tarjetas aceleradoras de las 3D, gracias al chip 3Dfx, siguen invadiendo el mercado nacional; en esta ocasión es Ubi Soft quien introduce el último avance en este campo.

Hablando de berridos, el mayor de todos ha sido el de los muchachos de Voodoo Graphics con su prodigioso *chipset* 3Dfx, que ha permitido la aparición de las mejores tarjetas aceleradoras de las 3D, como la que comentamos el mes pasado y **Maxi Gamer 3D FX**.

Aunque las prestaciones de ambas son bastante parecidas, la presentación de ésta es bastante mejor que la de aquélla. Además, incluye un magnífico juego aparecido hace muy poco, el conocido *Pod*, que te permitirá percibir las posibilidades de esta tarjeta aceleradora.

Entre otras características, **Maxi Gamer 3D FX** corrige las perspectivas y los *pixels*, posee un filtro bilineal de texturas, un elevado nivel de detalle gracias a su "mapeado" LOD MIP, sombreados Gouraud, *Z-Buffering* (elimina superficies ocultas), *anti-aliasing* (suaviza la "pixelación" de los bordes), *Alpha blending* (añade información de transparencias a objetos translúcidos).

Muchas de estas prestaciones te sonarán de otras tarjetas parecidas. Todas ellas están enfocadas no sólo a una mayor rapidez en el procesamiento de imágenes



tridimensionales, sino también a una mejora general de la calidad gráfica de las animaciones, de los escenarios y de los personajes.

También ponen a tu disposición algunos efectos especiales, como la niebla, las transparencias, los traslúcidos, el *morphing*, etc. Todo ello consigue mejorar en gran medida el aspecto de los programas tridimensionales, que van desde el propio *Pod* hasta *Quake*, pasando por *Tomb Raider*, *Mechwarrior II* y un largo etcétera.

Maxi Gamer 3D FX funciona como complemento de la tarjeta gráfica SVGA que tengas instalada. Posee 4 Mb de RAM, te permite reproducir 45 millones de *pixels* por segundo en la presentación de texturas y muestra hasta 350K polígonos por segundo. Todo esto, por supuesto, implica el uso de ordenadores bastante potentes, con un procesador Pentium 90, 16 Mb de RAM, monitor y tarjeta gráfica SVGA... Sólo como mínimo.

Si posees estos requerimientos mínimos (a ser posible, siempre un poco por encima) y te pasas las horas rodeado de objetos 3D y monstruos de otras eras, no lo dudes: es tu tarjeta.

D. Melguizo



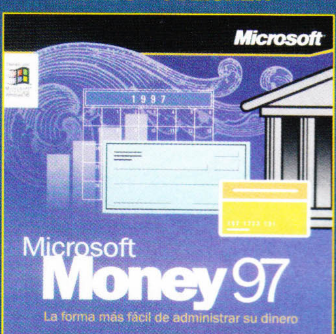
FICHA:
Nombre: Maxi Gamer 3D FX
Fabricante: Guillemot International
Distribuidor: Ubi Soft
Precio: Consultar
Valoración: 85

2 MAXI GAMER 3DFX



27 MS PUBLISHER

24 MS ENCARTA



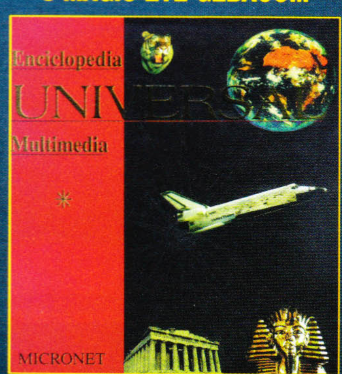
17 MS MONEY 97



8 MAGIC EYE GEBACOM



7 MS ART GALLERY



7 ENCICLOPEDIA UNIVERSAL



5 MS WORLD OF FLIGHT



5 MS MAGIC SCHOOL BUS

GRAN CONCURSO DE VERANO

Tras nuestro segundo aniversario, ahora os ofrecemos este gran concurso veraniego, donde sorteamos dos estupendas tarjetas aceleradoras Maxi Gamer 3Dfx de Ubi Soft, y 100 regalos más... Para poder entrar en el sorteo, contesta a las preguntas que vienen a continuación y envia el cupón correspondiente con tu nombre, tu dirección y tu teléfono a la siguiente dirección, antes del día 15 de Octubre de 1997:

Revista PC PLAYER
CONCURSO MAXI GAMER 3DFX
TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

No se admiten fotocopias del cupón, y esta promoción sólo es valida para el territorio español.

PREGUNTAS DEL CONCURSO

1.- ¿Qué es la Maxi Gamer 3Dfx?
A) El caballo del bueno
B) Una tarjeta gráfica aceleradora 3D
C) Un coche muy rápido

2.- ¿Cuál de estos juegos es mucho mejor con una tarjeta aceleradora 3D?
A) Mariano's Petanca Simulator
B) Las aventuras de Crispin Farrell
C) Pod

CUPÓN CONCURSO DE VERANO

Envíanos tus respuestas indicando todos tus datos personales.

1. ____________________

2. ____________________

Nombre: ____________________

Dirección: ____________________

Ciudad: ____________________

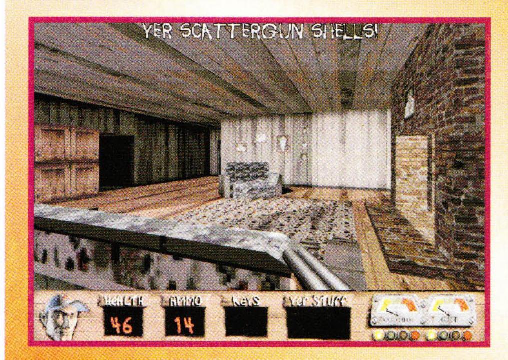
Provincia: ____________________ C.P: ________

Teléfono: ____________________ Edad: ________

HIT PARADE

Finalmente, ha explotado el entretenido Atomic Bomberman... Y ha logrado situarse, como quien no quiere la cosa, en la segunda posición de esta imprescindible lista. Claro que Redneck Rampage es un rival de una calidad excepcional.

Redn. Rampage 1 =



La jugabilidad de los arcades 3D los mantiene siempre en el candelero. Interplay se sitúa tras la estela de *Duke Nukem*.

At. Bomberman





Acción y adición a raudales les propone este excelente programa, que se merece este puesto de honor merced a su jugabilidad.

M.D.K.





El asesino del futuro está descendiendo poco a poco, pero todavía hay muchos irresistiblemente atraídos por sus bajos fondos.

Tomb Raider



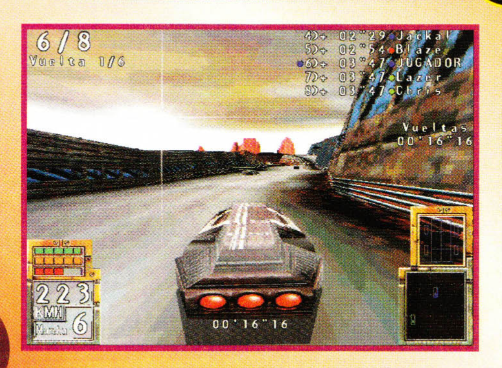




También continúa su descenso, pero les está costando mucho a los nuevos juegos desplazar a programas de esta calidad.

Pod

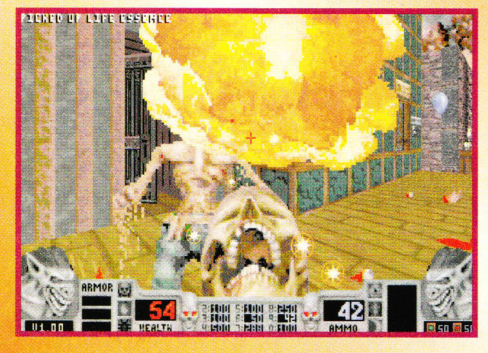




Ubi Soft nos brinda la posibilidad de disfrutar de las primeras carreras MMX, en un programa con una excelente factura.

Blood





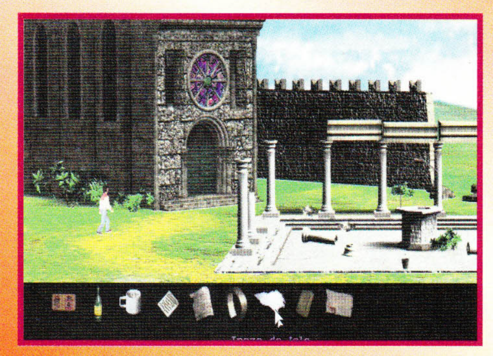
Acaba de aparecer, pero su particularidad de descendiente de *Doom* ya lo ha hecho merecedor de respeto entre el público.

Interstate '76 



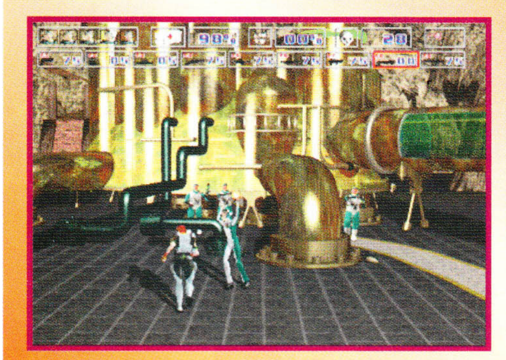
Un cuidado *look* de los años setenta y una combinación de aventura, simulador y arcade avalan la calidad de este título.

Ark of Time  



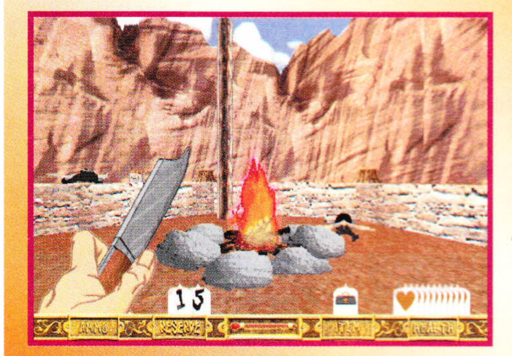
Por fin es desvelado el misterio de la Atlántida, gracias a los programadores de la casa Virgin, en una videoaventura trepidante.

Guts 'n Garters 



El irresistible atractivo de los mejores arcades se hace patente con la llegada de este programa, de los muchachos de Ocean.

Outlaws 

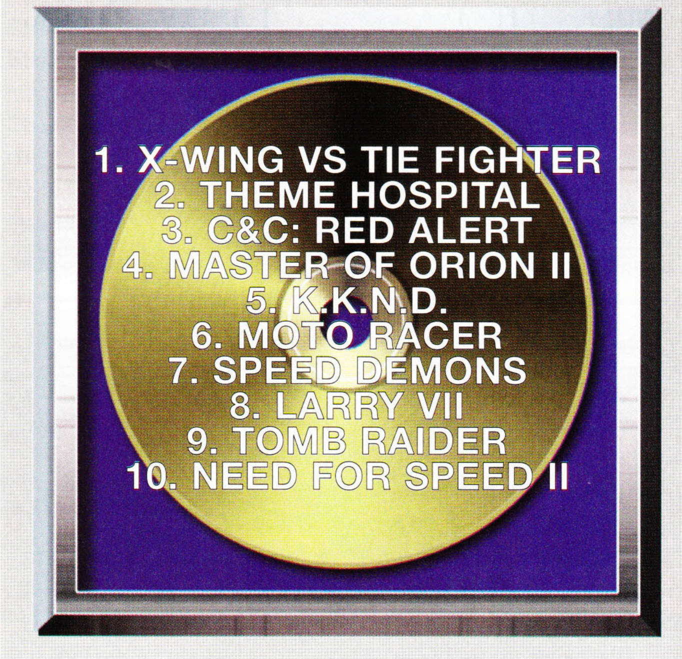


Este arcade tridimensional parece no querer abandonarnos. Su indiscutible jugabilidad lo mantiene dentro de esta lista.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



1. X-WING VS TIE FIGHTER
2. THEME HOSPITAL
3. C&C: RED ALERT
4. MASTER OF ORION II
5. K.K.N.D.
6. MOTO RACER
7. SPEED DEMONS
8. LARRY VII
9. TOMB RAIDER
10. NEED FOR SPEED II

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 25

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Veinticinco de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **JUAN GORDILLO CABAÑAS (MADRID)**
- **PEDRO CABELLO GARCÍA (Puente Genil, CÓRDOBA)**
- **ADOLFO CARMELO SABATER SANDÍS (Mutxamel, ALICANTE)**
- **JOSÉ MIGUEL RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ (Marbella, MÁLAGA)**
- **JUDITH SOTORRA MOLNER (Reus, TARRAGONA)**

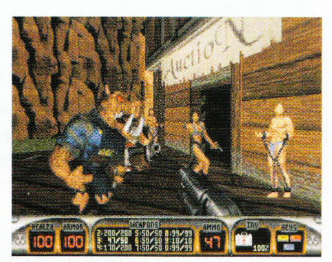
¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestro lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



DN PLUTONIUM PACK



Proveniente de la propia Friendware, te mostramos un truco para jugar en este **Plutonium Pack**, contra otros Dukes (manejados por el ordenador) como si se tratara de un juego en red. Para utilizarlo, tienes que cargar **Duke Nukem 3D** con el siguiente comando: **duke3d /q# /m /a /101 /v1** donde **#** es un número entre 2 y 8 (el número de Dukes en el juego), **/m** es para eliminar todos los monstruos que haya, y **/v1** es para elegir el primero de los niveles.

DARKLIGHT CONFLICT



Si quieres acceder a los trucos de este substituto de Electronic Arts para el genial *Wing Commander* de Origin, solamente tienes que presionar el **TABULADOR** y **AVANZAR PÁGINA** a la vez durante el juego. Entonces pulsa **P**. En la parte inferior de la pantalla aparecerá un mensaje que te indica que el modo truco se encuentra activado. Con ello, habrás conseguido que tu nave sea invencible y podrás convertirte en el único amo del espacio exterior.



NEED FOR SPEED II

Aunque para muchos no es tan bueno como la primera entrega, este juego de Electronic Arts también cuenta con sus correspondientes códigos. Para activarlos, ve a la pantalla de créditos y teclea los que te interesen: unos se refieren a nuevos vehículos y otros a distintos trucos.

- Nuevos vehículos:
armytruck: Camión militar.
bmw: BMW.
Bus: Autocar escolar.
commanche: Remolque de helicópteros.
jeepyj: Jeep YJ.
landcruiser: Jeep LandC.
limo: Limusina.
Mercedes: Mercedes Benz.
Miata: Mazda Miata.
quattro: Audi Quattro.
Semi: Camión sin remolque.
snowtrack: Segundo camión.
vanagon: VW Combi.
volvo: Volvo Station Wagon.
vwbug: VW Escarabajo.
vwfb: VW Fastback.

- Trucos varios.
hollywood: Circuito extra.
pioneer: Todos los vehículos con motor más rápido.
slip: Convierte los circuitos en pistas resbaladizas.

STREET RACER



El conocido juego de la compañía francesa Ubi Soft tiene los siguientes códigos, los cuales debes introducir dentro del apartado "Cup Password" del menú de opciones del juego:

TRAFIK: Silver Cup.
NEJATI: Gold Cup.
DOUGAL: Platinum Cup.
TURGAY: Activa las opciones avanzadas, el nivel secreto y nuevos personajes con los que puedes correr.

FALLEN HAVEN



Este juego de estrategia de Interactive Magic cuenta con dos bonitos comandos de teclado que te harán la vida más fácil. Para activarlos teclea estas instrucciones para arrancar el juego:

FALL.EXE –MQWIERDSTUFF
Unidades secretas costruidas desde los barracones.

FALL.EXE – MQCASH
"CONTROL y +" y "CONTROL y –" aumentan o disminuyen tus créditos.

CARMAGGEDON

Este juego de la compañía SCI cuenta con bastantes trucos, pero para activarlos tienes que seguir los siguientes pasos. Primero debes teclear la orden **ENABLE** (bastante rápido, por cierto...) en la pantalla donde se seleccionan los menús de mapas, vehículos o empezar carrera, si quieres acceder a todos los coches y circuitos. Además, te permite acceder al resto de los trucos que te ofrece. Estos trucos han sido probados con la versión Beta del programa, por lo que cabe la posibilidad de que no funcionen con tu versión.

Cuando comiences una carrera, utiliza la tecla **F4** para seleccionar el modo de juego hasta llegar a "CHEAT MODE". Una vez hecho esto podrás seleccionar lo siguiente con la preceptiva pulsación de la tecla correspondiente a cada uno de los trucos:

F5: Repara completamente el vehículo.
F6: Enciende o apaga la invulnerabilidad.
F7: Añade 30 segundos al tiempo.
F8: Detiene el tiempo.
F10: Incrementa el contador de vueltas.
F11: Te regala 5000 créditos.



F12: Cambia de cámara en visión externa.
SHIFT+F6: Muestra los oponentes en el mapa.
SHIFT+F7: Añade 300 segundos al tiempo.
SHIFT+F8: Cambia las sombras de los coches.
SHIFT+F10: Incrementa el contador de *Checkpoints*.
SHIFT+F11: Pierdes 5000 créditos.

CONTROL+F8: Cambia las sombras de sólidas a trasparentes.
CONTROL+Teclas del numérico: Mueve el coche por la pantalla.

0: Bonus.
1: Mega Bonus.
2: Peatones inmóviles.
3: Peatones gigantes.
4: Peatones explosivos.
5: Hot Rod.
6: Peatones ultrarápidos.
7: Invulnerabilidad.
8: Reparaciones gratis.
9: Reparaciones instantáneas.

SHIFT+0: Tiempo detenido.
SHIFT+1: Permite correr debajo del agua.
SHIFT+2: Bonus de tiempo.
SHIFT+3: Se carga completamente el vehículo.
SHIFT+4: Te destroza.
SHIFT+5: Paraliza a todos los oponentes.
SHIFT+6: Paraliza a los policías.
SHIFT+7: Turbo para los oponentes.
SHIFT+8: Turbo para policías.
SHIFT+9: La gravedad se vuelve loca.
ALT+0: Modo *Pinball*.
ALT+1: Escala paredes.
ALT+2: Rebotador.
ALT+3: Suspensión de la gelatina.
ALT+4: Muestra los peatones en el mapa.
ALT+5: Peatones con rayas.
ALT+6: Ruedas grasientas.
ALT+7: Aumenta los daños.

SHIFT+ALT+2: Freno de mano.
SHIFT+ALT+4: Turbo instantáneo.
SHIFT+ALT+5: Mega turbo.
SHIFT+ALT+6: Peatones ciegos.
SHIFT+ALT+7: Reaparecen los peatones.
SHIFT+ALT+8: Cinco recuperadores.
SHIFT+ALT+9: Coche de granito.

CONTROL+0: Rocas en la carretera.
CONTROL+1: Te encuentras un poco mareado.
CONTROL+2: Ruedas gripadas.
CONTROL+3: Peatones "superduros".



POD

Seguimos con los juegos de Ubi Soft. Esto, mas que trucos, son las típicas opciones que aparecen en esos manuales que nunca lee nadie. Como consideramos que son bastante útiles, aquí te las ofrecemos. Sólo debes teclear los distintos códigos durante el juego:





map: Muestra el mapa del juego en el lugar del tacómetro.
map+F9: Mapa mejorado que muestra los oponentes.
retro: Muestra el retrovisor.
label: Muestra el nombre del corredor sobre cada coche.
mirror: Activa el boton de *reverse* al elegir los circuitos, si lo tecleamos dentro del menú principal.

¡MANDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Nos gustaría que colaboraras con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas(MADRID)



EL TIEMPO EN TUS MANOS

En Ark of Time, el poder de la Atlántida ha caído en manos de la persona equivocada. Sólo un periodista deportivo puede salvar a la Humanidad de un futuro lleno de terror y violencia.

Tras hablar con el editor, viaja hasta el Caribe. Habla con la pintora y te dará una taza con agua sucia. Para conseguir agua limpia hay que usar la fuente que hay junto a la puerta del museo, pero de momento no funciona. Entra en el museo y observa la brújula. Sube hasta la sala con los cañones y examina el trozo de tela de la pared y el escudo que cuelga de ella. Sal hacia la biblioteca, abre la ventana y tira el agua sucia por ella. Recoge la carta que está entre las hojas del libro que hay sobre la mesa. Vuelve hasta la pintora y pregúntale por el pirata.

En la playa, intenta coger al cangrejo; cuando escape, entra en la cabaña. Examina la chaqueta y coge la taza y la moneda mexicana. Lee las notas del profesor y regresa hasta la entrada del museo. Usa la moneda con el grifo y consigue un poco de agua para la pintora. Cuando se la des estará en deuda contigo.

En el malecón habla con el marinero y recoge el imán del profesor. Vuelve a la galería del museo y utiliza el imán para variar la dirección de la brújula. Pasa hasta la siguiente sala y gira el escudo. Recoge la tela del suelo y entra en el pasadizo. Dentro de la habitación secreta debes recoger una daga, un manuscrito de Colón y un pergamino con la firma del pirata. Este último está en el baúl del que sobresalen unos trapos. Vuelve al malecón y enseña el pergamino al marinero. Te llevará a bucear si consigues recuperar su cangrejo de la suerte.





Vuelve a la entrada del museo y corta el gomero (árbol) con la daga. Recoge la resina con la taza y vuelve a la playa. Coloca la resina en la piedra plana y sitúa encima el cebo para cangrejos. La pintora pintará al cangrejo de blanco si traes más agua, cuando termine entrega al marinero el cangrejo y prepárate para bucear.

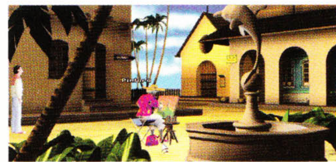
BAJO EL AGUA

Ve hacia la izquierda hasta el submarino y localiza un compartimento en el que hay una caja negra. En la parte izquierda examina la puerta y la ranura de la cerradura. Vuelve al barco y al periódico.

Tu jefe activará la caja negra que has traído contigo. Una vez haya tenido lugar la audición, tienes que volar hasta la iglesia que aparece en el mapa.

Camina hacia la derecha y observa al gato que encontrarás. Habla un poco con la niña y regresa a recoger el cubo. En la parte trasera de la iglesia utiliza el trapo con la resina y colócalo en el fondo del cubo. Ordeña a la vaca y da de beber al pequeño gato. Recoge el gato y lánzalo a lo alto de la ventana rota de la iglesia. Cuando la niña se haya marchado, utiliza la escalera para entrar en la iglesia.





En el interior recoge la urna con las cenizas y quita el cerrojo de la puerta. Examina el confesionario y utiliza el cerrojo para descubrir un pasadizo secreto. Baja las escaleras y fíjate en la rata que hay a la derecha, junto a los barrotes. Continúa descendiendo y entra en la excavación. Mira los jeroglíficos en relieve de la pared, echa las cenizas por encima y graba los signos con papel. Mira la representación de Stonehenge y la cabeza de piedra, y recoge el medallón que hay entre los huesos. Sal de la iglesia y entra tras el terremoto. Recoge el objeto extraño del suelo y regresa hasta el periódico.

El redactor reconoce el dialecto. Te habla sobre un príncipe argelino que lo traduce.

Vuelve a hablar con la mujer y te dará comida para que se la des a Amir. Entra en la fortaleza y examina la puerta que está cerrada. Entrega la comida al prisionero y éste te dará una llave que había dentro del pan.

Viaja hasta la montaña. Observa las marcas de neumáticos, entra en el edificio y habla con el hombre santo. Cuando termines de hacerlo, acércate a la puerta y el artefacto se activará. Sal de la cueva y sigue las huellas hasta el pueblo.

Entra en la carnicería y fíjate en la botella y en el cebo. Habla con el tendero. Gira la esquina y habla con el tuerto. Vuelve a la carnicería y pregunta al tendero por el cebo. Coge las croquetas que te ofrecerá.



DESIERTO ARGELINO

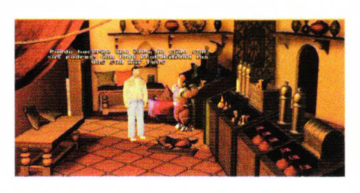
Habla con la mujer que hay junto a la tienda. Cuando termines, entra en la tienda contigua. Tras la breve conversación, pasa a la fortaleza y habla con el guardia y a continuación con el prisionero.

Entra en el bazar y habla con el mercader que hay allí; vuelve a hablar con la mujer y entra en la tienda tras entregar el anillo. Examina el agujero de la tienda, así como el jarrón roto. Sal y pregunta a la mujer si notó algo en el momento del asesinato. Regresa a la tienda y mira la base del poste para encontrar la trayectoria exacta que hizo la bala.

ISLA DE PASCUA

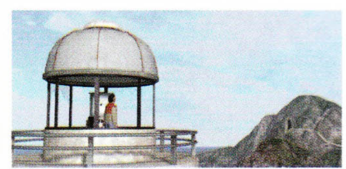
Habla con el ladrón, que resulta ser el hermano del marino de la isla del Caribe. Coge un collar que está junto a las cabezas de piedra. Continúa hasta el faro y coge el tarro de cristal. Entra en el faro. Ve hasta la cabaña de Tobías y habla con él para que te de una foto. Recoge el tubo de goma del suelo y muestra a Tobías la firma del pirata y los símbolos.

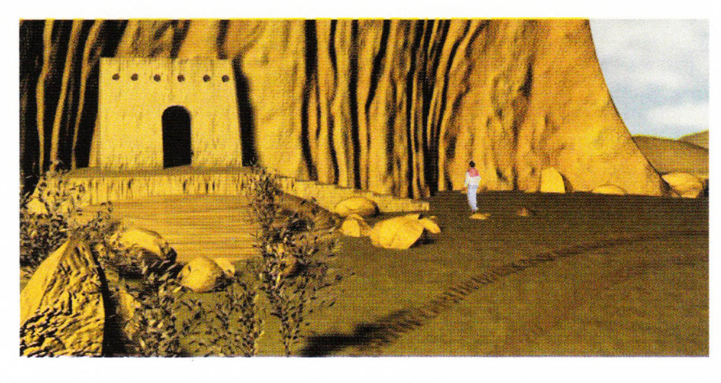
Sigue hasta la cueva, intenta entrar y examina el hormiguero. Coloca las croquetas en el tarro y recoge las termitas del hormiguero con él. Cuando las tengas, viaja hasta Stonehenge.











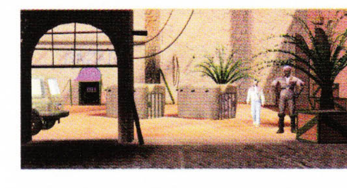
Observa la geometría de las rocas y, sobre todo, la piedra central. Habla con el trabajador que hay junto al tractor y utiliza la llave para abrir la cabaña. Coge la lima y la plomada antes de regresar al desierto.

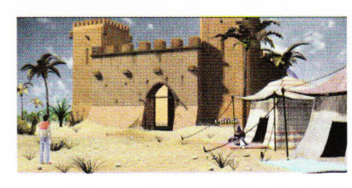
Pregunta a la mujer si conoce la palabra secreta. Luego interroga al guardia sobre la puerta cerrada y a Amir sobre la palabra mágica. Fabrica una serpiente con el tubo, el collar y la plomada; con ella, asusta al dromedario. Cuando se escape, entra en la tienda y comunícaselo a su propietario. Ve al bazar y entrega el mensaje. A continuación, coge el plato de comida para perros de la jaula abierta. Entra en la tienda que ha quedado vacía y recoge el zapato.

En la cueva usa la lima para conseguir unas limaduras de livitio. Vuelve al Caribe.

PAISAJE CARIBEÑO

Habla con la pintora dos veces y entrégale la foto de la isla de Pascua. Cuando te pida un lienzo, debes darle el pergamino con la firma del pirata. Ve hasta el muelle y cuéntale al marinero que has encontrado a su hermano.





En el pueblo del desierto, entra en la carnicería. Habla con el carnicero y luego suelta las termitas por la pata del camello. Cuando se desmaye el carnicero, coge la botella de narcótico y el cebo para ratas. Viaja hasta el bazar y vierte el narcótico sobre la comida para perros, antes de alimentar a la mascota del comerciante. Cuando se duerma, coge la pequeña caja fuerte. En la siguiente habitación empuja el cofre: hay un pasadizo secreto.

Coge el silenciador del suelo y sube hasta la azotea. Recoge el casquillo de bala y la lente del telescopio. A continuación, compara las huellas con el zapato que había en la tienda. Habla con el guarda y vuelve a la iglesia.

Introdúcete en el sótano y busca la rata: usa el cebo para capturarla. Con la rata en tu poder, vuelve a Pascua.

Ve hasta la casa de Tobías y entrégale la caja fuerte. Cuando la abra, te dará la combinación 517. Abre la caja y coge la llave que contiene. Vuelve al fuerte y abre el *jeep* con la llave, coge los objetos del interior y apunta el código 462. Entra en el bazar y, cuando terminen los conspiradores, en la habitación. Abre la caja grande con el código 462 y coge el contrato que hay allí.

Charla otra vez con el guarda. Cuando Amir esté libre, te dará la palabra que abre la puerta de la cueva. Cuando estés dentro de ella, dile la palabra al hombre santo. Examina la máquina y vuelve a Inglaterra.

STONEHENGE

Ve hasta el tractor y entrega la correa al obrero. Sal de la caseta y mueve la palanca del tractor para levantar la piedra. Baja por las escaleras y coge el objeto del pedestal, el tubo de bronce y el cristal roto del altar. Combina el casquillo con el tubo para crear una cerbatana.

De regreso en Pascua, entra en el faro y usa las bengalas para encenderlo; gira la palanca para iluminar la entrada de la cueva.

Vuelve al Caribe y recoge el falso mapa que ha hecho la pintora. Entrega el mapa a Tobías y entra en la caseta. Recoge el bote de pintura, el gato y el trozo de cristal de la ventana. En el exterior apaga el quemador para desinflar el globo. Entra en la cueva y, después de examinarlo todo, usa el tubo para desviar el agua y abrir la puerta. Coge el pergamino del suelo, usa el gato para abrir la tumba y coge otro medallón. Habla con Tobías y vuelve al desierto.

Coloca en la máquina el objeto de Stonehenge. Ve al pueblo y coloca la lente en el agujero del guardabarros del *jeep*, dobla la esquina y empieza a jugar.

Cuando el tuerto se vaya, coge el cubilete central y coloca las limaduras de livitio. La máquina funcionará con la gema. Lee los medallones con ayuda del casco; cuando los hayas visto todos mira el mapa del inventario.

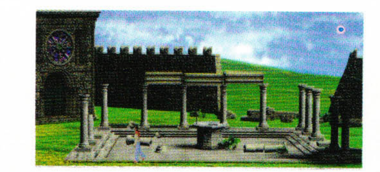
YUCATÁN

Habla con el brujo y, después de mirar el ídolo, hazlo de nuevo. En la pirámide, observa la boa. Entra en la parte posterior de la pirámide y toca los botones. Conversa con el brujo: te pedirá cuatro cosas. Alimenta a la boa de la pirámide con la rata; coge la boa y ve a la parte trasera de la pirámide. Usa la cerbatana con el nido y coge el huevo. En el claro, pinta el cristal para obtener un espejo y colócalo en la roca iluminada por el sol; coge la flor. En la carnicería, compra el hueso.

Entrega todo al brujo y usa la flauta con la partitura. Ve a la pirámide e introduce la secuencia arriba, arriba, derecha, arriba, arriba, abajo y arriba. En la parte anterior de la pirámide, examina los símbolos de las paredes y el mural. Habla con el brujo y acércate al lago.

Ve al puerto y habla con el marinero. Cuando se vaya, coge la red metálica. Captura al cocodrilo con ella. Mira al ídolo de piedra y fíjate en los símbolos y en la colocación de las cabezas. Habla con el brujo y entra en su choza. Abre un baúl y coge las cabezas de piedra. Vuelve a la pirámide y coloca las







cabezas en el orden correcto debajo de cada símbolo. Sube a la cima de la pirámide y observa las cabezas. Pregunta al brujo por los cristales y el baño. Cuando te dé el medallón, ve al desierto a leerlo y vuelve a la tumba de la pirámide. Introduce la secuencia de colores azul, rojo, verde, negro y amarillo. Entra en el mausoleo y coge el cristal intacto.

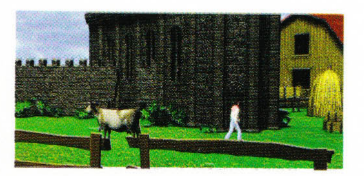
Sitúa el localizador en la piedra central de Stonehenge y encima el cristal verde completo. Cuando se recargue, recógelos y vuelve a la pirámide. Coloca el cristal cargado en el agujero y se abrirá la tumba. Coge el disco con el dibujo del delfín y vuela hasta el océano.

ATLÁNTIDA

Introduce el disco en la ranura y se abrirá la puerta de la ciudad sumergida. Una vez dentro, habla con la ocupante de la habitación de la derecha. Abre los cajones del archivador y sube a las tuberías para introducir el pase de prensa por la rejilla de ventilación.

Tras hablar con la chica, ve al ascensor y lee el diario que hay junto al esqueleto. Baja un nivel y examina las puertas y los depósitos. Sube al último piso y habla con el doctor. Después de ponerle la inyección, escucha la conversación de los malos a través de la rejilla.

Ve hasta la habitación de Helen y abre el cajón con la llave del profesor. Con las fichas en tu poder baja al nivel inferior y prepárate para abrir las puertas.





En primer lugar, abre la puerta azul colocando en los depósitos las cantidades 0/3/3. Tira de la palanca que hay junto a la puerta y entra en la habitación. Coge la botella de agua y abre la esclusa. A continuación, abre la puerta roja con el código 0/2/2, entra en la habitación y, después de examinar el frigorífico, recoge el polvo blanco y el alcohol. Por último, abre la puerta verde con 0/1/1, mira el diagrama y utiliza la jeringuilla para recoger un poco de cloro. Enseña al profesor lo que has obtenido y te dará instrucciones para fabricar cloroformo.

Mezcla el agua, el cloro y el polvo blanco, y caliéntalo en el laboratorio. Coloca el tarro en la válvula de salida y ábrela para conseguir sal. Mézclala con el alcohol y habla con el profesor.

SE ACABA EL TIEMPO

Echa el cloroformo por la rejilla y entra en el cuarto de control. Coge la llave y libera al profesor, vuelve y quita el peso del armario del giróscopo. Ve hasta la sala de descompresión y descubre el dilema que se plantea.

Ve hasta el laboratorio, mete la plomada en el recipiente del agua y congela el líquido (basta con abrir y cerrar el congelador). Regresa hasta la sala de descompresión y sitúa el agua congelada en la palanca. Para terminar, coloca el peso del giróscopo colgando de la palanca y habrás salvado a la humanidad.

A. L. Mozún



A pesar del intenso calor que derrite nuestros cerebros e inhibe nuestros apetitos más oscuros e inconfesables, el "contestón" sigue impertérrito en su puesto para aconsejaros con esas pequeñas dudas informáticas que surgen en vuestros corazones.

TARJETAS GRÁFICAS 3D

Me gustaría haceros las siguientes preguntas:
- Estoy decidido a comprar una tarjeta aceleradora gráfica 3D, pero ¿aceleran todos los juegos, o sólo los que estén diseñados para ellas? He visto la Maxi Gamer 3Dfx y la Diamond Monster 3D en el número 24, y me gustaría saber si son compatibles con mi tarjeta Cirrus Logic Super VGA con 1 Mega.
- Por otra parte soy aficionado a los juegos de coches, e incluso teniendo un Pentium 133, he notado que mi Screamer 2 va muy lento con mi equipo. ¿Qué puedo hacer?

JACINTO PARDO GARCÍA
(Chipiona, CÁDIZ))

Respuesta: Te contestaré primero a la segunda pregunta. Tu problema con *Screamer 2*, es que tu tarjeta sólo tiene un mega, y ese juego de Virgin requiere por lo menos 2 megas de RAM de vídeo para correr perfectamente en SVGA. Intenta añadir un mega a la tarjeta.

Las tarjetas 3D no aceleran todos los programas, sólo los que están preparados para ello, que en el futuro serán todos. Ambas tarjetas que mencionas son muy parecidas, sólo cambian los juegos que con ellas se entregan, y debieran ser compatibles con tu tarjeta actual.

CONSOLAS VS. ORDENADORES

***Dear* PC Player:**
- Tengo un amigo que siempre me "da la paliza" con que la consola es mejor que el ordenador en lo que a jugar se refiere, que si tiene 16 megas de RAM de video, otras tantas de sonido, que tiene mejores gráficos... nunca puedo contestarle, y me revienta. ¿Qué le puedo decir?
- Por otra parte, he hecho una presentación en Powerpoint y me gustaría pasarla a vídeo. ¿Qué necesito?
- Tengo el juego Phantasmagoria 2 y me encanta la música. He buscado en el CD, pero no encuentro archivos Wave, MIDI o MOD. ¿Cómo puedo grabar la música?

ANTONIO RUIZ ORTÍN
(La Ñora,MURCIA)

Respuesta: La lucha de las consolas contra los ordenadores es eterna. Dile a tu amigo que lo de los 16 megas de RAM de vídeo y de sonido los debe de tener él metidos en el cerebelo, porque Saturn no las tiene. Hay que reconocer que tiene ventajas para jugar, ya que el equipo posee *chips* especiales para todo, que aceleran los diferentes aspectos técnicos de la consola. Sin embargo, que te explique tu amigo si con la consola se puede conectar a Internet, hacer presentaciones con PowerPoint o imprimir los trabajos del colegio. Las consolas caseras tienen sus ventajas, pero por 30.000 pelas que cuestan no se puede pretender que sirvan para mucho más. Tienes suficientes argumentos para rebatir a tu amigo lo que sea.

Respecto a lo de grabar tu presentación de Powerpoint en vídeo, necesitarás una tarjeta digitalizadora (unas 25.000 pesetas), la cual se conecta directamente al vídeo o a una televisión.

Respecto a lo de grabar el sonido es bastante fácil: ¿Por qué no conectas la salida de auriculares de tu tarjeta de sonido a la cadena de música? Desde allí podrás grabar cualquier sonido que salga de la tarjeta sin ningún problema. Debes tener en cuenta que esas melodías están protegidas por copyright y que no podrás usarlas para tu lucro personal.

PREGUNTAS VARIAS

¡Hola PC Playeros! Estoy buscando alguna aventura gráfica y no sé cuál comprarme. ¿Cuál me aconsejáis entre las actuales? ¿Cuándo saldrán Monkey Island 3 y Dragon Ball Z? ¿Cuándo va a salir Warcraft 3 de Blizzard? ¿Qué tendrá de interesante? ¿Saldrá alguna vez el juego Z 2 de Bitmap Brothers?

RODRIGO SÁNCHEZ GARCÍA
(MADRID)

Respuesta: Como aventura gráfica recomiendo *Ark of Time*, con el estilo de las antiguas de LucasArts.

Monkey Island 3 saldrá en Diciembre, y respecto a *Dragon Ball* os digo lo de siempre: ¡¡¡no lo sé!!!

Warcraft 3 es para el año que viene. Antes están *Starcraft* y *Warcraft Adventures*. Respecto al juego *Z 2*, aún no hay fecha.

HACE MUCHO CALOR...

En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:

pcplayer@towercom.es

MANGAMANIA

NEKO 30

Distribuidor: CAMALEÓN ED



Tu revista de *manga* vuelve a dedicar sus páginas más selectas a Akira Toriyama, artífice de la expansión del *manga* en occidente. En primer lugar hacen un repaso de la adaptación de uno de sus antiguos personajes. A cargo de Takao Koyama y Nakatsuru Katsuyoshi, *Cashman* es un extraterrestre que se ve obligado a permanecer en el planeta Tierra. También hablan de los últimos episodios de *Dragon Ball GT* aparecidos en Japón.

El título de portada es *Evangelion*, que aparecerá en nuestro país tanto en su versión *anime* como en cómic. *Neon Genesis Evangelion* es la nueva serie que saldrá en vídeo, emitida por la televisión japonesa entre 1995 y 1996...

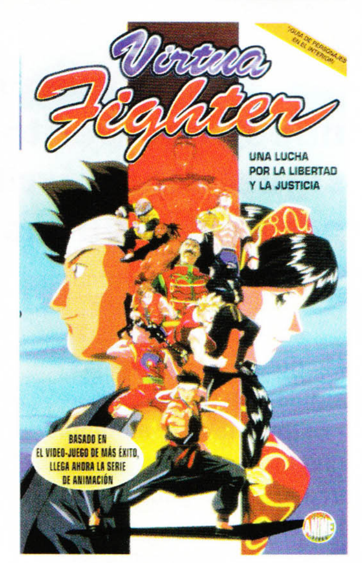
Se trata de una revista cargada de sorpresas. Además de los reportajes mencionados, hay otros como Hyper Police o un breve repaso al Salón del Cómic de este año.



VIRTUA FIGHTER

Distribuidor: ANIME VÍDEO

Por fin llega una serie de *anime* de excepcional calidad. Virtua Fighter empezó como sencilla máquina recreativa y su fulgurante éxito permitió la aparición de una segunda y una tercera parte, así como su adaptación a la plataforma PC, para la que en breve saldrá una segunda parte. En medio de esta cantidad de continuaciones de todo tipo aparecen en España los tres primeros episodios de una nueva serie.



El argumento de la saga gira alrededor de Akira Yuri, que vive innumerables peripecias en su búsqueda de las ocho estrellas resplandecientes. Poco a poco se rodea de un grupo llamado Virtua Fighter. En *La lucha de Akira* se le une Pai; en *El dolor de los demás*, Wei, y en el tercero los hermanos Bryant.

CAZADORES DE MAGOS

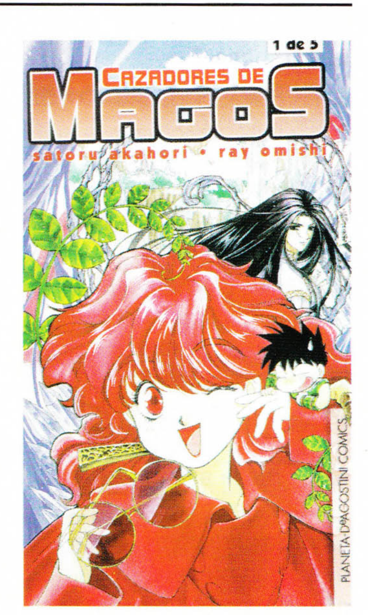
Distribuidor: PLANETA DeAGOSTINI

Satoru Akahori y Ray Omishi son esta vez los autores que han logrado cruzar nuestras fronteras. La magia negra es la gran protagonista de este curioso cómic *manga* traído hasta nosotros por Planeta. Un grupo de magos blancos se encarga de la búsqueda y captura de una serie de magos negros que están asolando el país por todas partes.

Vertebrada la historia de esta manera, cada uno de los episodios se centra en la captura de un hechicero de las tinieblas, que son cada vez más poderosos y por lo tanto más difíciles de vencer.

La calidad de los dibujos es media, aunque se disfruta con ellos de esa mezcla de inocencia y veteranía que caracteriza al *manga*. Se echa de menos, por lo demás, que el formato del libro sea tan pequeño. A menudo te apetece ver las imágenes más grandes, pues se perciben mal muchos detalles que le otorgarían mayor calidad.

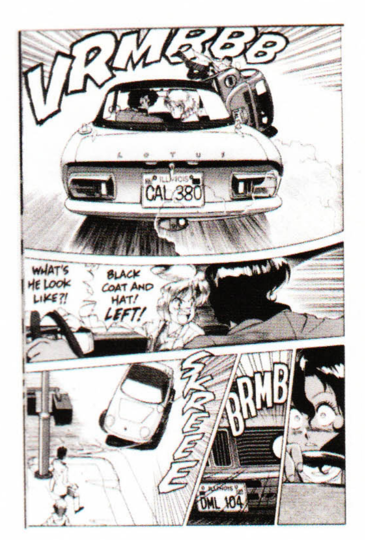
A pesar de ello, la historia sigue todas las pautas del género y logrará atrapar a

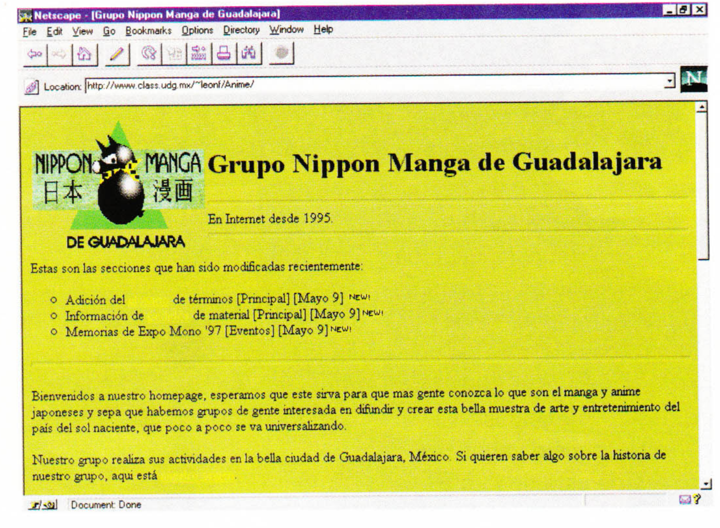


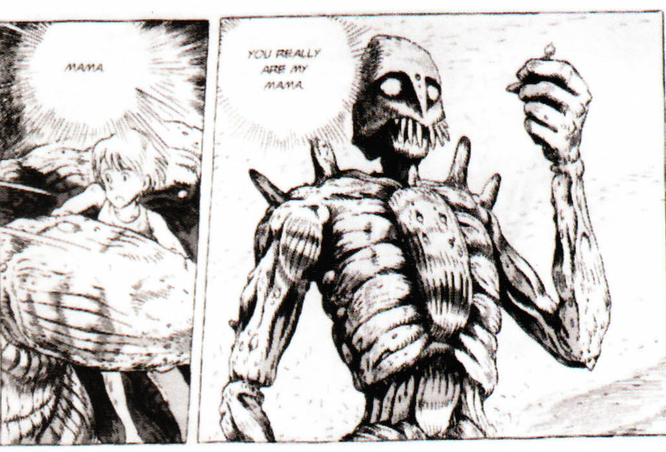
sus aficionados. El argumento de este volumen es quizá un poco enrevesado al principio, pero en seguida es posible seguirlo sin mayores dificultades.

PÁGINAS INTERNET

Este mes hemos localizado en Méjico una interesante página web que está dedicada al *manga* estadounidense. Como podrás suponer, su mayor cualidad es que el idioma de la misma es el castellano, con lo que te será más fácil acercarte a la pasión por el *manga* que existe entre los habitantes del Centro y el Norte del continente americano. En las páginas del Grupo Nippon Manga de la ciudad de Guadalajara aparece información acerca de *mangas* tan conocidos como *Dominion*, *Gunsmith Cats*, *Nausicaa* o *X* (de Clamp), incluyendo algunos escaneos de una calidad bastante de sus páginas. Además existe información también sobre *anime* (información tanto de OVAs como de series), así como la posibilidad de conseguir material a través de ellos. En resumen, se trata de unas páginas bastante interesantes, con el aliciente de estar en nuestro idioma, por las que deberías darte una vuelta.







Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://www.class.udg.mx/~~leonf/Anime/



Conquest Earth es un entretenido juego de estrategia, programado por la compañía Eidos, que promete ser una de las grandes sorpresas de la temporada otoñal. A pesar de que hemos visto varios programas de este tipo en el pasado E3 de Atlanta, este es el que más nos ha sorprendido. El próximo mes lo analizaremos para que sepas por qué es tan interesante.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
P°/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1° Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1° Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Méndez Alvaro 57, 3°
28045 Madrid
Tfno. (91) 5064200

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2°D
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5° Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2°D
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

GUÍAS RÁPIDAS

CADA LIBRO POR SÓLO 995 ptas. IVA inc.

Guía Rápida para Usuarios
ACCESS 7.0
PARA WINDOWS 95
Microsoft Access
ABETO

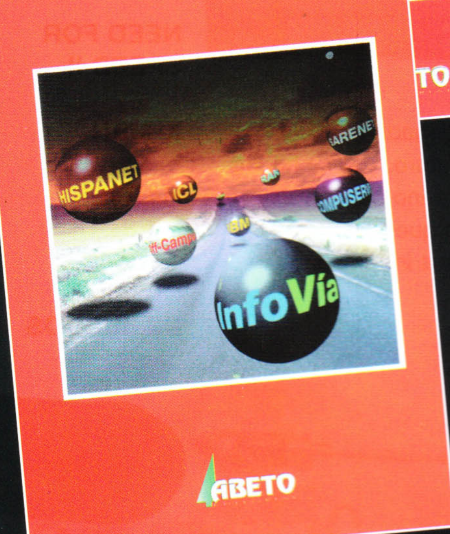
Guía Rápida para Usuarios
WORD 7.0
PARA WINDOWS 95



Guía Rápida para Usuarios
EXCEL 7.0
PARA WINDOWS 95

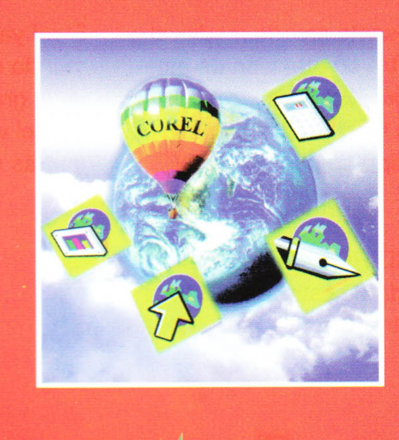


Guía Rápida para Usuarios
NAVEGAR EN INTERNET



ABETO

Guía Rápida para Usuarios
COREL
WORDPERFECT 7.0
PARA WINDOWS 95



ABETO

Guía Rápida para Usuarios
POWERPOINT 7.0
PARA WINDOWS 95



ABETO

DE VENTA EN QUIOSCOS Y LIBRERÍAS



C/ Aragoneses, 7 - 28108 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)
Tel.: (91) 661 42 11 - Fax: (91) 661 43 86

PC-TOP-PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

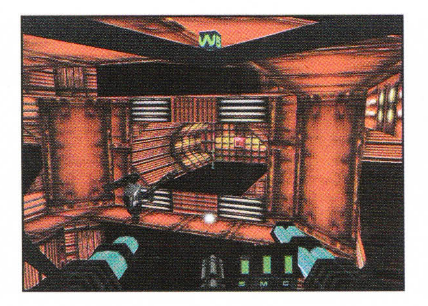
THIRD MILLENIUM

Nuevo programa de estrategia creado por la compañía Cryo. El estupendo vídeo que te ofrecemos muestra un futuro incierto en el que el hombre se encuentra en un temible universo. Debes conquistar las infinitas profundidades del espacio si quieres que nuestro querido planeta sobreviva a los difíciles tiempos que corren.



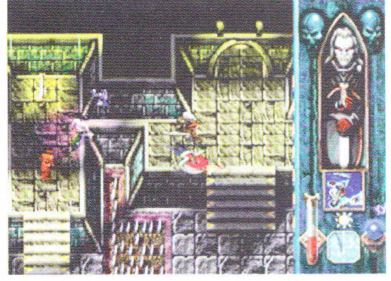






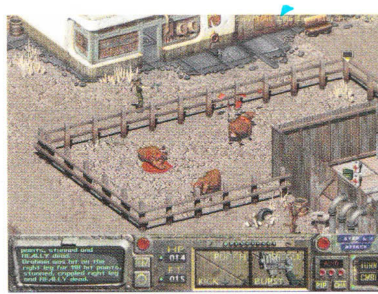
TERRACIDE

La compañía Eidos se suma a la imprescindible moda *Doom* que ya lleva unos cuantos años asolando el mercado. Compruébalo gracias a esta demo jugable.



LEGACY OF KAIN

Un interesante arcade medieval es el centro de atención de este curioso producto americano. Hombres lobo y míticos animales de todo tipo se dan cita en él.



FALL OUT

El rol ya ha llegado hasta el mundo del futuro, y lo ha hecho de la grácil mano de Interplay. Con el vídeo que te ofrecemos podrás ver sus interioridades.



ADEMÁS...

MOTO RACER

ARDENNES OFFENSIVE

NEED FOR SPEED II

X-MEN

HARVEST OF SOULS

CURSO DE JUEGOS







FALLEN HAVEN

La estrella del CD-ROM de este mes está, precisamente, cargada de estrellas. Se trata de un programa de estrategia que está centrado en el espacio exterior y que hará las delicias de todos los amantes de un género que cada vez encuentra más adeptos en nuestro país. La demo jugable que puedes encontrar en nuestro CD-ROM te permite apreciar las excelencias de este programa de la compañía Interactive Magic. Imprescindible en un género lleno de vida.

